1990年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第9号通巻21号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 390yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1990 9月号





夏休み!
爆走3ラン
付録号

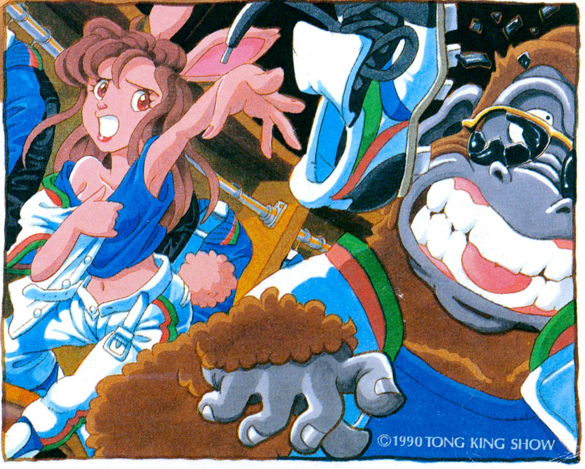
とじこみ
パワーリーグⅢ
全選手㊀完データカード

マルカツ大予想
【ワンダラーズ フロムイース】はこうなる!!

付録1 全ステージ公開!!
ワルキューレの伝説
完 攻略本Vol.1

STAGE1→5
マップ搭載

付録2 イメージファイト
必殺シューティングBOOK





Enjoy Hudson
PC Engine
電脳ボールパーク、開幕。
POWER LEAGUE
III
©1990 HUDSON SOFT
打者・走者VS投手・守備の
4人同時プレイ!!
利き腕・打席・体形等、
7項目選択のニューエディット機能!!
8月10日発売 希望小売価格5,800円
バッテリーバックアップシステム
天の声2
好評発売中!!
希望小売価格2,600円
テレホンPCランド
東京 03-260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-264-9200 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡


Brain Grey
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
これぞ!!
最終決戦、遂にCD上陸!!
8月31日発売
希望小売価格
7,500円(税別)
PC Engine
©ブレイングレイ
LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

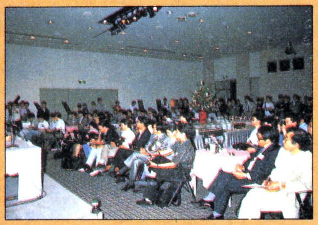
描いた原画の数、なんと2000枚！
寺沢武一氏入魂の一作『コブラⅡ』製作発表!!

7月6日、原作者・寺沢武一氏、声優・山田康雄氏、音楽担当・矢壁アツノブ氏ら主要制作スタッフによる、『コブラⅡ～伝説の男～』の製作発表会が行われた。この席で寺沢氏は、「CDロムのソフトは、映画・漫画・小説の要素を兼ね備え、かつそれら以上の可能性がある。私はこの作品を糸口に、コンピュータドラマという新文化を創りたい」と熱く語った。



にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

⬆右から矢壁氏、寺沢氏、山田氏、製作進行の島田氏。発売はハドソンから、新春予定。



➡会場に集まった取材陣。寺沢氏の気迫に押され気味。



➡発表会後のパーティ。精力的に動き回る寺沢氏。

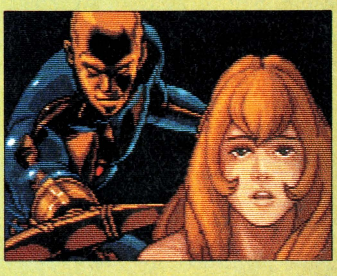


⬆会場に飾られていた、「レディの像。カッコイイ!!



サイコガンがまた火を吹くぜ!!

ゲーム画面はこんな感じ



寺沢氏はこの作品のために、原画2000枚、絵コンテ500枚を用意（本誌7月号既報）。氏の入れこみようが、うかがえる。上下の写真はビジュアルシーンの一部。クオリティ保証済!!





⬅「コブラ・ファンクラブ」2万人の会員の中から選ばれた彼女たち。視線がクギヅケーツ。

コブラガールズだ!!

スタジャン&ポスターあげます

『コブラⅡ』特製スタジアムジャンパーとポスターを、それぞれ5名、10名の読者にプレゼント!! ハガキに住所・氏名と希望賞品を書き、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 コブラ係へ。8月15日まで。



キミなら誰を選ぶ？『みつばち学園』ついに完成!!



よろしくね♡

世界初のアイドルオーディションソフト『みつばち学園』の完成記念発表会が、6月25日に催された。"生徒たち"ははじめは緊張していたものの、時間がたつにつれしだいにリラックス。最後はまるで本当のクラスメイトどうしのように、はしゃいでいた。



⬅発売日は9月14日。価格は5,800円。CDロム。

にゅうす&とぴっくす 電光石火 MARUKATSU

夏休み商戦を制するソフトはどれ？



⬆『桃伝ターボ』のほかにも、ナムコの2作は売り切れ必至、「PL III」は注目作だそうです。

キミたちの夏休みをねらって、このところ強力ゲームの発売ラッシュ。どれが売れる？「いちばん売れたのは（7月11日現在）、『ゼビウス』ですね。『うる星』『怒道』も品切れ中です。『SSS』はキャラバン開始後に期待ってところ。今後の目玉は『桃伝ターボ』。これがトップでしょう」（ヨドバシカメラ・長坂さん）さて？

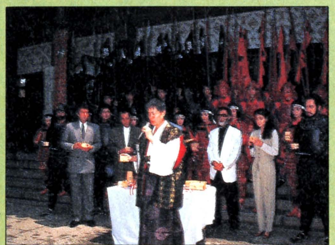
「S.S.S.」まだ間にあうぞ



読者のみなさん、「S・S・S」アイデア公募にたくさんの応募をどうもありがとう!! 先月号発売直後からものスゴイ反響で、たった2週間後には左の写真のように、応募用紙が入った封筒がドッサリ。川田達人もうれしさのあまり、ガッツポーズをとっていたぞ。まだ応募は受け付けてます、よろしく!! …→P.65

「天と地と」絶好調の滑り出し

邦画史上最大のスケールを誇る『天と地と』が6月24日全国東映系でついに公開！ その初日、神田明神で映画のスタッフによる出陣式が行われたんだ。そして舞台挨拶が行われた渋谷パンテオンでは、2時間待ちの行列ができるほどの大盛況だったぞ！



➡監督、角川春樹氏による鏡開き。

GM界最大のイベントに向けてS.S.T.BAND伊豆で強化合宿!!

8月25日に日本青年館で行われる「ゲームミュージックフェスティバル'90 S.S.T.BAND VS ZUNTATA」に向けて、なんとS.S.T.のメンバー全員は、伊豆で1週間の強化合宿を敢行!! メンバー全員の演奏力は格段にアップ。またライブ用に十数曲が特別アレンジされた。…→P.118

S.S.T.BAND VS ZUNTATA
チケット売り切れ迫る!!
（8月25日・日本青年館）

➡新メンバーの加入により、よりパワーアップしたS.S.T.BAND。どんなライブを聞かせてくれるのか。8月25日が待ち遠しいぜ!!



月刊 マルカツ 勝PCエンジン

SEPT.CONTENTS

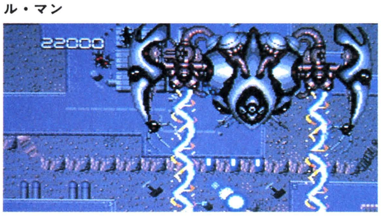
9月号目次

1990 ⑨ Vol.9　発行／角川書店
表紙イラスト／佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR+DA〕





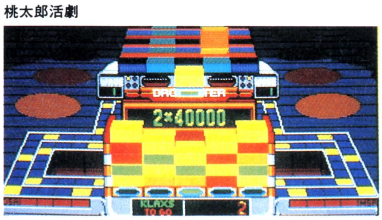
ル・マン



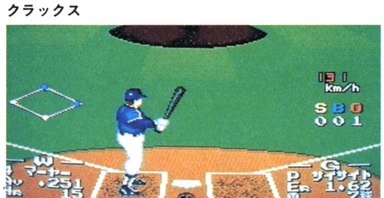
ファイナルブラスター



桃太郎活劇



クラックス



パワーリーグIII



桃太郎伝説ターボ

《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。

ROM ROM

期待は裏

CD-ROMならではの快作!



マジカルサウルスツアー

最新恐竜図解大辞典

恐竜のことならお任せ下さい。

●イラスト、写真、アニメーション、音と音楽。CD-ROMでしか表現できない最新のそして最大級の恐竜百科辞典。●160種の恐竜たち（恐竜、翼竜、首長竜、魚竜など）を画面いっぱいで紹介。●恐竜の検索は名前、姿形、系統樹、パノラマ画面から自由自在。●恐竜絶滅の謎に迫る感動のエンディング。







原作・監修：矢沢サイエンスオフィスと金子隆一

8月24日発売予定 希望小売価格 ¥8,700（税別）

制作協力：株式会社ファンプロジェクト

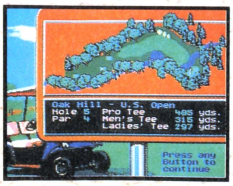
日立ディノベンチャー'90
大恐竜博
カナダ・アルバータ発 恐竜の軌跡
1990年7月7日～9月2日
会場：幕張メッセ 主催：学研/TBS
「マジカル サウルス ツアー」も
大恐竜博に参加します

ジャック・ニクラウス 162ホール ワールド・ゴルフ・ツアー

●世界のゴルフファン憧れの有名コースをなんと162ホール収録。
●臨場感あふれる3D画面で展開される本物のゴルフゲームのみが持つ興奮。
●試合形式はマッチ、ストローク、スキンズの3形式。
●最大4人までプレイ可。もちろんジャック・ニクラウスも希望に応じてお相手いたします。

収録コース
ジャック特選18ホール（米、英）／キャッスルパインズ（米）／デザートマウンテン（米）／オークヒル（米）／ロイヤルツルーン（英）／ケンパーレイクス（米）／オーストラリアン（豪）／セントクリーク（日）／セントメリオン（英） 以上9コース162ホール

9月14日発売予定 希望小売価格 ¥7,800（税別）









ジャック・ニクラウス
帝王がご一緒します!

切らない!!

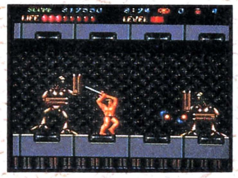


暗黒伝説

Hu-Card

復讐の戦いが始まる!

不気味なグラフィックとハードな難易度で大好評だったあの「魔境伝説」の
続編ともいえる左右上下スクロールの本格的アクションゲームの登場だ。
全7面に次々と登場するおぞましいクリーチャー達をバッサバッサとなぎたおす快感と興奮。
アクションゲームにまた新しい伝説が生まれる。







9月7日発売
希望小売価格
¥6,200(税別)



緊急事態発生!

VEIGUES
ヴェイグス

人類の危機を救うために戦術格闘機「ヴェイグス」の戦いは、美しいグラフィックスとPCエンジンの限界に挑戦した巨大キャラによって君に挑戦する。

Hu-Card



好評発売中!
希望小売価格
¥6,700(税別)

もう経験したか!





世界初のCD-ROMマガジン
「ウルトラボックス創刊号」

プレイヤー参加の投稿コーナーやPCエンジンソフト図鑑、
さらに新作ゲームなどなど話題満載の創刊号に反響爆発!

ULTRA BOX

好評発売中!
希望小売価格 ¥4,800(税別)

「ウルトラボックス第2号」目下急ピッチで制作中!
君達の投稿を待ってるぞ!　9月発売予定

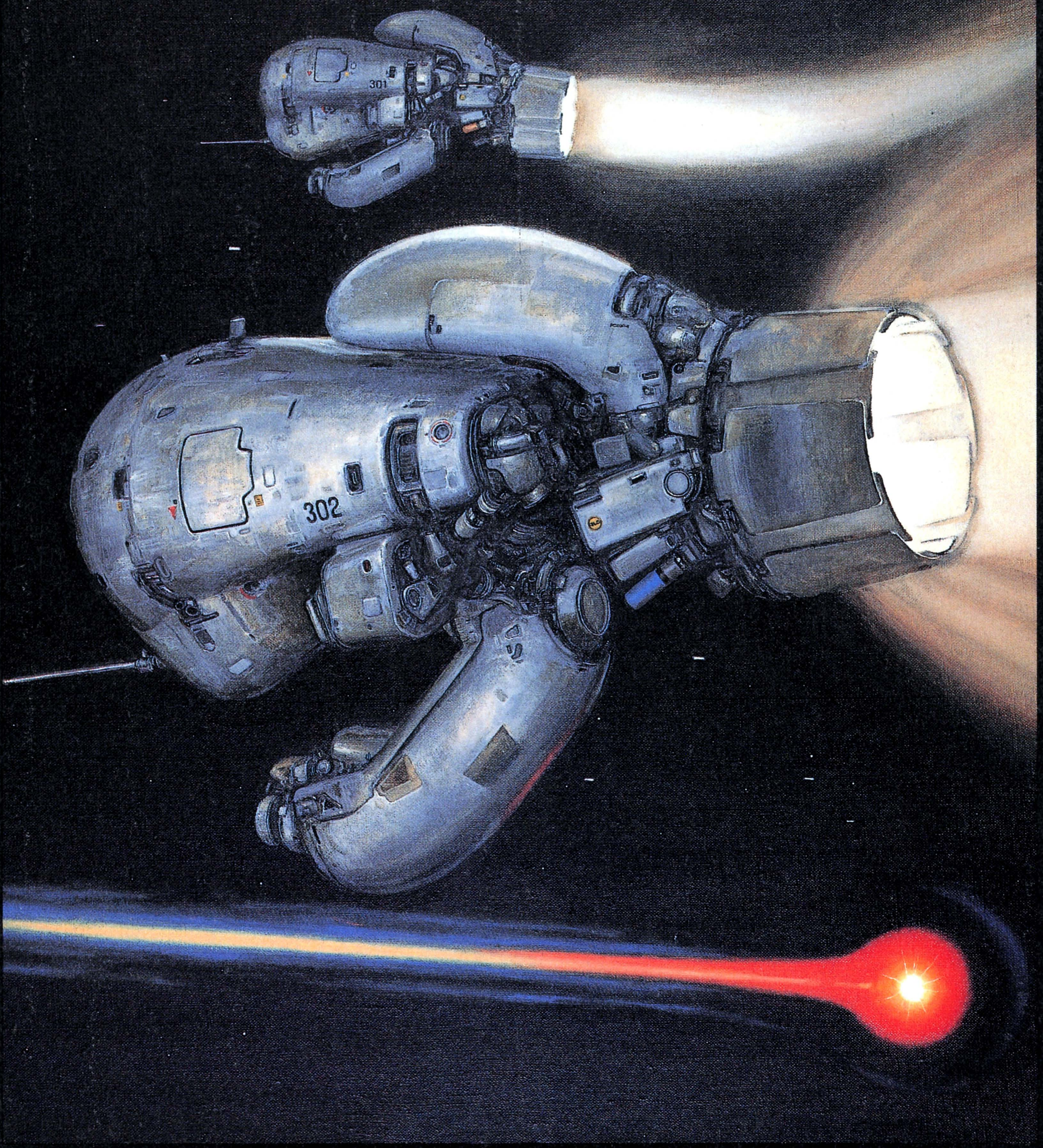
■お知らせ:「ウルトラボックス創刊号」や「マジカルサウルスツアー」がお近くの販売店にない場合は、直接当社にお問い合せ下さい。

発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16


ビデオシステム株式会社
本　社　〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35—1　TEL075-723-0358代／FAX075-723-0368
東京営業所　〒108 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F　TEL 03-452-5677 ／FAX 03-452-5520
ラビオレプス スペシャル
RABIO LEPUS
SPECIAL
PC Engine
緊急特報!
オリジナルぬいぐるみ
応募者全員大サービス!
(くわしくは「ラビオレプススペシャル」の取扱説明書を見てね。)
お待たせしました!
バニーランドのヒーロー復活!!
1990年・9月発売予定!!!

RENO
Renovation Game

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine



イラスト／加藤直之

NEOグラフィカル・シューティング登場。

CD-ROM²シューティング初の2P同時プレイ

人類が宇宙に進出してから数世紀。
混沌とした宇宙を、武力によって統合しようと企む男がいた。
その名はルーヴァー。自らを皇帝と呼び、破壊と侵略を繰り返す彼の進撃を阻止するため、
惑星連合は高性能戦闘機のプロトタイプ「SF-90」を製造した。
果たして、広大な宇宙空間の勝利者は……？君か、それともルーヴァーなのか?!

**9月下旬
発売予定**

レギオン

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159



RENO
Renovation Game
CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
麻雀ゲームに新鮮旋風。
話題沸騰。ゲーマーを魅了する26種類の秘技が楽しさを倍加させる。
雀偵物語
果たして、美人令嬢の運命は…？
聖白河学園・理事長の娘、本条　優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で……？平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条　舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、姉を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真／ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。
9月下旬発売予定
日本テレネットユーザーズクラブのお知らせ
日本テレネットユーザーズクラブはゲーム大好きフリークのための楽しいクラブ。会員の皆さんには、オールカラー会報の発行やプレゼントなど色々な企画が盛りだくさんです。
入会ご希望の方は官製葉書の裏に住所・氏名・「入会案内希望」と書いて日本テレネットユーザーズクラブ宛にお送り下さい。折り返し入会案内書をお送りします。
ゆーざーずぎゃらりー
TELENET
開発順調!! ヴァリスIII徹底リポート!!
シューティングが一挙に2本!!
ART ぎゃらりー
CONTENTS
TELENET JAPAN CO.,LTD.
© TELENET JAPAN 1990／© ATLUS 1990
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル　TEL. 03-268-1159



RENO
Renovation Game
CD-ROM²
PC Engine
1人でやっても有頂天。
5人でやれば、極楽じゃ〜!!
こいつはただのレーシングゲームじゃない〃ユニークなチビキャラたちが画面狭しと走る/転ぶ/クラッシュする/なんと100パターン以上のアニメーションで表現されるコミカルな動きに、思わずキミも吹き出しちゃうぞ。この楽しさを独り占めするのは罪ってェもんだ。さあ、友達もみーんな巻きこんでデコボコレースの始まりでいっ!
10月下旬発売予定
デコボコ伝説
走るワガマンマー
©TELENET JAPAN
スタッフ大募集! 開発部 福島までTEL/
ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。ユーザーサポートダイヤル 03-268-1157(毎週月,木,土・15~18時)
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

史上最強。ヴァリスの戦士。

「ヴァリスシリーズ」は即日完売の記録をもつ、超人気作品です。発売日は混乱が予想されますので、あらかじめご予約を.!!

9月7日発売



感動と絶賛を欲しいままに、嵐のように吹き荒れた「ヴァリスII」。これまで誰も超えることがなかった「II」のアクションを「ヴァリスIII」が打ち破る。CD-ROM²の恐るべきパワーを操るレーザーブランドのハイグレードな技術。ヒロインとプレーヤーを深く結びつけた臨場感あふれる演出。マルチキャラクター制導入によるアクションゲームの多彩な展開。名作ヴァリスの世界の全てを見せる想像を絶するステージ数。パワーに緻密さを増した戦慄のアクション。超人気ヒロイン優子に、ヴァルナ、チャムを加えたヴァリスの戦士に会える!!

「ヴァリスII」復刻版同時発売!!

ファンの方々の熱烈な声で実現いたしました。限定発売ですので、お早めにお店にご予約を.!!



レーザーブランドのアクション・アドベンチャー。

フィールドタイプのRPG感覚で進む、新しいタイプのアドベンチャーゲーム。レーザーブランドならではのこだわりで、おもしろさを贅沢なまでに盛り込んだエポックメイキングなゲーム。
シューティング、パズル、クイズなどのミニゲームを楽しむ。
さらに、完璧にキャラクター化した人気の「西村知美」と会える、魅力のビジュアルシーンも見逃せない。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT



証言シリーズ

レーザーブランドはここが違う!!

みうら じゅん



わしはガンコ・ジジイなので言わせてもらうが、ゲームはシューティング&アクションしかやらない!と決めつけている。
だから画面はスゴくなければ困るし、音も迫力が無いと困るのだ。敵キャラをやっつける時、出来るなら知人に見守ってもらいたい。僕は見る者を飽きさせない演出もかまして欲しいと願うのだ。"ヴァリス"シリーズならその点、安心だと思っている。"アヴェンジャー"も早く手に入れたいものだ。

みうらじゅんプロフィール▶昭和33年2月1日京都生まれ。武蔵野美術大卒。イラストレーター・エッセイスト。近著「カリフォルニアの青いバカ」JICC出版、など多数。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作 新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT

異境ジパングを舞台に繰り広げられる
活動劇画超大作(オリジナルアニメ)——映像的電子蓄音盤(おりじなるさうんどとらっく)



おりじなるさうんどとらっく
映像的電子蓄音盤

あの田中公平氏(トップをねらえ!)が音楽を担当し、なんと原作の広井王子氏(魔神英雄伝ワタル)が主題歌&挿入歌を作詩。

主題歌「FAR EAST OF EDEN」
作詩:広井王子　作曲:田中公平　編曲:岩崎文紀
歌:GALLOP(ギャロップ)
(伊倉一恵、神代知衣、坂本千夏)



挿入歌「天外魔境ZIRIA」
作詩:広井王子　作曲:岩崎文紀　編曲:岩崎文紀
歌:岩田光央
音楽:田中公平

CD:VICL-54 ¥3,000(税込)　辻野寅次郎描き下ろしジャケット

OVA
天外魔境
自来也おぼろ変　上之巻
7/27発売!!
(TAK-024)
8/24　下之巻(TAK-025)
各¥4,800(税別) 50分
㈱タカラビデオ事業部
TEL.03-546-1915

Victor
JVC

発売:ビクター音楽産業㈱　販売:日本エイ・ブイ・シー㈱　(お問い合わせ先)ビクター音楽産業株式会社 映像部 ☎03-746-5630

空前の大反響! 日本初の"ロールプレイング・ムービー"登場!!

ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻

オリジナル・ビデオ・アニメ

原作●安田 均・水野 良(角川スニーカー文庫)

全巻一括払いサービス価格59,000円(税込)
(特価期間8月末日まで)

各巻4,800円(税込)/30分カラー/VHSのみ



勇者を夢みる6人の冒険者の剣と魔法と恋の物語。

絶賛発売中!!

第1巻「伝説への序章(プロローグ)」

2巻は8月末発売予定 3巻より毎月1本ずつ発売予定



申込受付中!

全巻購入者にBIGな特典!

特製バインダーとセル画のセットをプレゼント

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課
03(817)8535
〒113東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キャラクター原案■
出渕 裕
キャラクター・デザイン■
結城信輝
総監督■永丘昭典
脚本・シリーズ構成■渡辺麻実
美術監督■金子英俊
製作協力■マッドハウス
製作■角川メディア・オフィス
丸紅/東京放送



SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

●声優 草尾 毅(パーン)
榊原良子(カーラ)
神谷 明(アシュラム)
池田秀一(カシュー)

★ロードス島テレフォンサービス★
草尾 毅さんの声がきけます
☎045(544)9999

主題歌・サントラ盤アルバム ビクターレコード

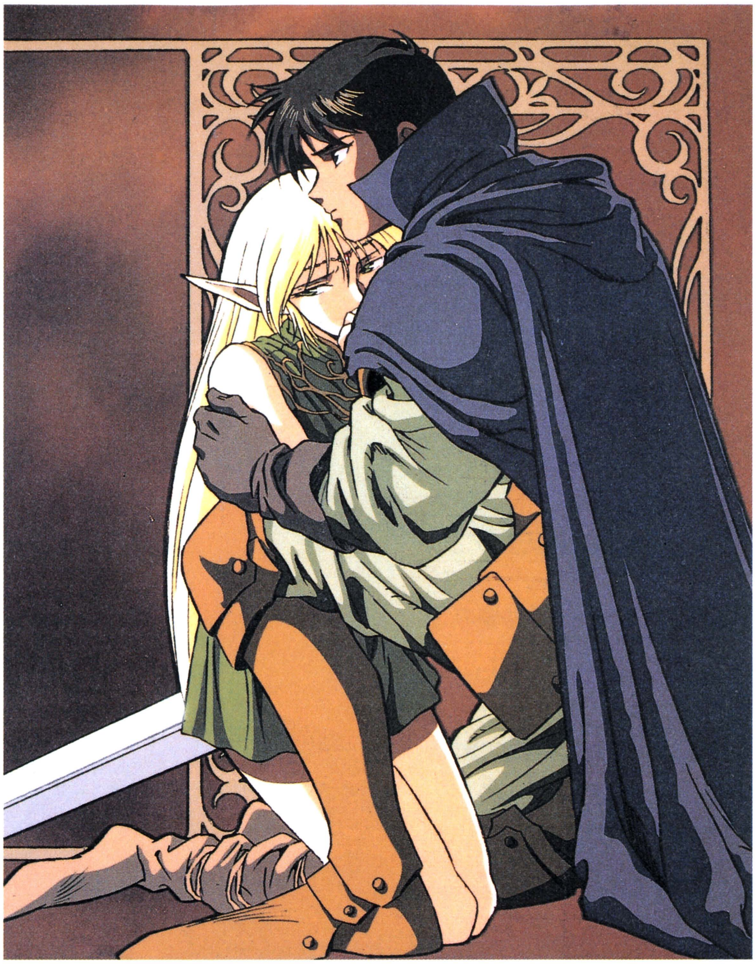
キ - リ - ト - リ - 線

申し込み書 (PCエンジン7)	角川書店
ビデオ版 ロードス島戦記 全13巻 オリジナル・ビデオ・アニメ/30分カラー/VHSのみ 各巻4,800円(税込)/一括払いサービス価格59,000円(税込)/57,282円(税抜)	●全巻一括払い申込 セット ●各巻払い申込 セット ●1巻のみ 本
ご住所 〒	
お名前 年齢 ☎	

独占特別付録 永久保存版

ロードスの書

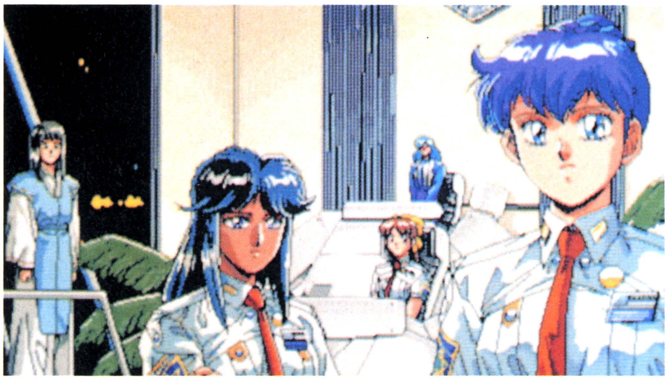
アニメ版ロードス島戦記のRPG的正しい見方、さらに第2巻の見どころも完全収録!!



コーフン・期待度120%のNEW GAME総出演!!

新作極楽

サイレントメビウス/日本ファルコム超新作2本/ランペルール/サークII/大戦略III'90/手天童子



超人気ゲームをカンペキに遊びこなす!徹底攻略法満載!!

HOW TO WIN

エメラルド・ドラゴン/三國志II/ウィザードリィV/ウルティマV/天と地と…etc.

大好評連載 RPG誌上ライブ

漂流伝説クリスタニア

水野良とグループSNE

パーティの冒険の目的も明らかに、いよいよクライマックスへ突入!!

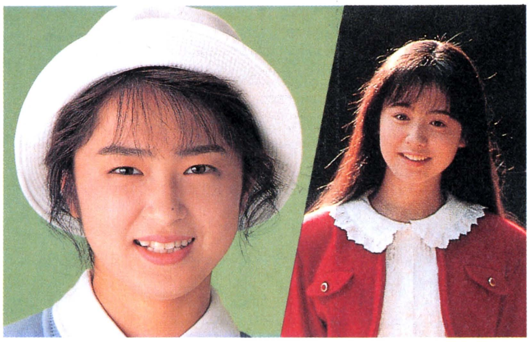
アイドルデータバンク

田中陽子/杉本理恵

ドラゴン・ジム

夏の怪奇現象大特集!

宍戸留美チャンたち4人のアイドルが、あっと驚く恐怖体験を初告白!!



コンプティーク

9月号 8月8日(水)発売

角川書店

コンプコレクションスペシャル

コンプ・コレクション・スペシャル

FAR EAST OF EDEN

天外魔境





フィルムストーリー、設定資料はもちろん、企画の進行過程、PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」情報などなど、「天外魔境」の世界の魅力とその秘密を満載！
ファン待望の１冊だ！

8月下旬発売予定

●A4変型●予価1,500円

角川書店


角川書店
ドラゴンコミックス
好評発売中!
各900円(税込)
B5判変型
田島昭宇with MADARA PROJECT
㊌ファミコンにて好評連載中!!
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
第3巻「変成編」
単行本第4巻「輪廻編」
好評発売中
もうりょうせんき
魍魎戦記
MADARA
摩陀羅
ファミコンRPGを完全網羅!!
好評発売中!
9月発売予定
「魍魎戦記MADARA公式攻略ガイド」
●2大特別付録付き(ダンジョン完全マップ、モンスターデーター集
チャート付き完全攻略法 開発者が明かす㊙テクetc. 定価580円
「RPG製作ノート～MAKING OF MADARA」
●企画からロムのマスターアップまで、ファミコンゲームの作り方が
一冊でわかってしまう。マダラ開発㊙裏話も満載! 予価1200円

ゲームボーイ

ソフト選びのパートナーに



アッという間にソフトが増えたゲームボーイ。たくさんあって、何が何だかわからない!! 本当に欲しいソフトを見つけるために、全部のソフトをひとまとめに掲載。アイコン、○と×などのワンポイント評価をつけました。SaGa 2、ファミスタ等の特集もあります!!

7月25日発売　580円（税込）

1991年
発売予定まで
130本
完全掲載

㊖ファミコン特別編集

ゲームボーイソフト完全カタログ2

～1990年下半期カンペキ版～

角川書店

キミはどれを選ぶ？［掲載ソフト］

ASTRO RABBY
アフターバースト
あやかしの城
アレイウェイ
ＡＲＥＴＨＡ（アレサ）
石田芳夫・詰碁パラダイス
石道（いしどう）
うおーズ
ウルトラマン倶楽部・敵怪獣ヲ発見セヨ
ＳＤガンダムＳＤ戦国伝　国盗り物語
SDガンダム外伝　ラクロアンヒーローズ
ＳＤルパン三世　金庫破り大作戦
ＦＩスピリット（仮）
ＦＩボーイ
Ｆ－Ｉレース
おいらじゃじゃ丸！　世界大冒険
おさわがせ！　ペンギンＢＯＹ
オセロ
鬼ケ島パチンコ店
カードゲーム
海戦ゲーム　ＮＡＶＹ　ＢＬＵＥ
かこむん蛇
機動警察パトレイバー
キャデラックII
Ｑビリオン
クイックス
クオース
グレムリン2
コスモタンク
ころダイス
ＧＯ！ＧＯ！ＴＡＮＫ
ゴーストバスターズ2
ゴルフ
サイドポケット
Ｓａ・Ｇａ２　秘宝伝説
魁!!男塾
サッカーボーイ
シーサイドバレー
四川省
上海
将棋
ジャングルウォーズ
スーパーチャイニーズランド
スーパーマリオランド
スケート・オア・ダイ
スヌーピー
スペースインベーダーズ
セレクション
ソーラーストライカー
倉庫番
倉庫番2
ゾイド伝説
対局連珠
対戦型ファミスタ
タスマニア物語
ダックテールズ
ダブルドラゴン
TWIN'S
ツインビーだ!!
T.M.N.T.
てけてけ！　アスミッくんワールド
テトリス
テニス
天神怪戦
デッドヒートスクランブル
トランプボーイ
トリックル（仮）
ドクターマリオ
ドラキュラ伝説
ドラゴンスレイヤーＩ
ＮＡＶＹ　ＢＵＬＥ'90（仮）
ネコジャラ物語
ネメシス
信長の野望・ゲームボーイ版（仮）
ハイパーロードランナー
爆裂戦士ウォリアー
バットマン
バトルピンポン
バトルブル
バブルボブル
バリーファイア
バルーンキッズ
バルダー・ダッシュ
パイプドリーム
パズニック
パズルボーイ
パチンコタイム
パラソルヘンべえ
パラメデス
パワーミッション
ヒーロー集合！　ピンボールパーティ
ＰＩＴ　ＭＡＮ
ピンボール～66匹のワニ大行進
ファーステストラップ（仮）
ファニーフィールド
フラッピースペシャル
フリップル
ＶＳバトラー
ブライファイター
ブロディア
ＰＲＩ・ＰＲＩ
プロレス
平安京エイリアン
ベースボール
ベースボールキッズ
ベリウスローランの魔獣
ぺんぎんくんwars.V.S.
ペンギン・ランド
北斗の拳（凄絶十番勝負）
香港
冒険！　パズルムード
ボクシング
ボンバーボーイ
ポケットスタジアム
ポパイ
魔界搭士Sa・Ga
マジック・エクリプス
マスターカラテカ
Mr.Chin's　食通天国
ミッキーマウス
モトクロスマニアックス
モンスタートラック
モンスターメーカー
役満
らんまＩ／2かくれんぼデスマッチ
ルナ・ランダー
レッドアリーマー　魔界村外伝
ロックンチェイス
ワールドボーリング



岩崎啓真氏の大予想 WANDERERS

やっほー、みんな元気かな!? 今月も元気に『イースIII』の謎に迫っていくとしよう！ さて、今回は、制作が発表されたっきり、なーんの情報も出てこない謎だらけの『イースIII』の「ビジュアル」、「音楽」、「ゲーム内容」のすべてを『イースI・II』のプログラマー兼ゲームデザイナー岩崎啓真氏の知識をお借りして予想してしまうという、大胆な企画なのだ！ ただし、タダの予想じゃない。むろん、それなりの裏付けがあってやった予想だから、みんな、この予想はかなり当たっていると思ってくれてもいいぞ！

岩崎啓真氏



⬅天才プログラマー。(編)もこの人には頭が上がらない。

予想① 新作ビジュアルシーンを予想する！

まず前作の『イースI・II』では、大きく分けてタイトルデモ、オープニング、インターミッション（『I・II』のつなぎをインターミッションと開発チーム内では呼んでいた）、エンディングの4つのビジュアルが入っていたよね（顔がゲーム画面上に出てくるスタイルのは除く）。『イースIII』PCエンジン版では、いくつ入るだろうか？ ずばり3つ。タイトル、オープニング、エンディング。なぜなら、この3つが一番スムースに入りやすいからだ。

では、この3つの内容はというと、タイトルはちょっと想像がつかないけれど、予想するなら、『イースIII』のゲーム内容を説明するためのプレストーリーの部分、つまり『I・II』での「イースの歴史」に対応するものを説明するに違いないっ！ 大胆に予測するなら、フェルガナ地方（レドモンドの町がある地方、今回の冒険の舞台）に伝わる伝説の内容をビジュアル化するに違いない。これは期待できるぞっ！

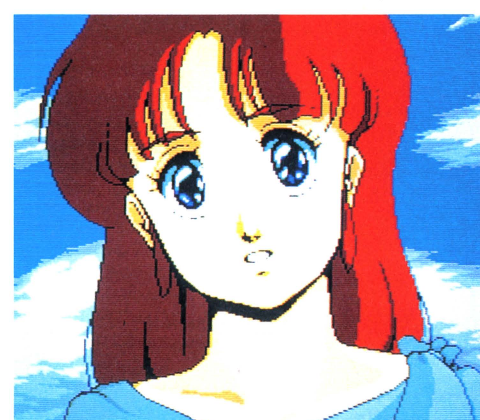
でオープニングは、きっとイースの国に別れを告げてフェルガナ地方のレドモンドの町に行き着くまでの旅を格好よく見せる、そんなアニメーションシーンであるのは間違いない。ここで期待できるのは、『イース』のナンバー1ヒロイン、「リリア」が再登場するのではないか？ ということだ。



⬆『イースI・II』のタイトルデモ。ここではイースの歴史が語られるんだよね。



⬆『イースI・II』のインターミッションの最初のシーン。悪の親玉達の会話。



⬆『イースII』、つまりゲームの後半のヒロイン リリア。彼女が『イースIII』に再登場するのは、間違いないところだろう。



⬆今度は、この写真の一番右の男、ドギと旅することになるんだ。



⬆『イースI・II』のラストシーン。イースの国が降りているところ。



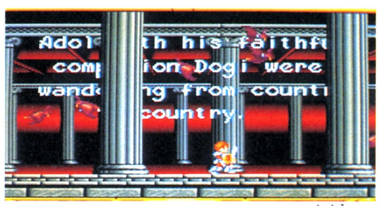
ワンダラーズフロムイース

ハドソン／発売日未定／価格未定

RPG

予想② 新しい曲が加わる！

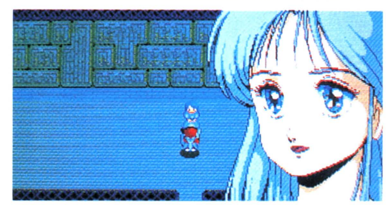
さて、ビジュアルとも絡むんだけど、『イースIII』のパソコン版ではビジュアルと呼べるのはエンディングだけだったから、多分間違いなくビジュアル用の新曲が最低２曲は用意されるだろう。ハドソンからの発表が待ちどおしい！



⬆『イースIII』でも、このシーンはまた使用されることになるだろう。ここで使われていたパソコン版の曲は多分使われないはず。

予想③ 表情のアップが入る！

『イースI・II』ではゲーム内イベントとして、顔がゲーム画面に出てくるところがあちこちにあったよね。これは『イースIII』ではあるか？　答えとしては、間違いなくあるだろう。なんせPCエンジン版の売りの１つだったもんね。



⬆『イースI・II』で使われた、ゲーム画面に顔が出るスタイル。このスタイルは『イースIII』でも、また使用されることになるだろう。

予想④ PCエンジン版は、X68K版よりPC88版に近くなる！

パソコン版の『イース』シリーズは、機種ごとにマップやキャラクターなどがマイナーチェンジされ、微妙に違っているんだ。つまり機種の数だけ『イース』があるわけ。

では、PCエンジン版は、そのなかのどれに一番近いのだろうか？　最もPCエンジンに近いマシンは、当然スプライトのあるX68Kだ。でも、『イース』はもともとPC88用に開発されたゲーム。う〜ん、微妙なところだけど、PC88版がオリジナルという点を考えて、PC88版に近いものになるだろう、と予想しておこう！



⬇PC88版。見てわかるとおりX68Kと比べるとプロミネンスが小さい。



⬆X68K版の溶岩の世界。プロミネンス（？）などの敵キャラが大きいのが特徴。

予想⑤ アドルの声が聞ける！

前作ではアドルはしゃべらなかったけれど、パソコン版『イースIII』では、かなりアドルのメッセージがあるんだ。そこで思い切った予想。外れそうな気もするけれど、今度はアドルの声が聞けるかもしれないぞ！　だとすれば、アドルの声は誰が演じるのかな？



⬆アドルがしゃべる！シーン。パソコン版では、このようにアドルのセリフは黄色で他のメッセージと区別できるように表示された。

気になる現在の進行状況は？

現在の制作進行状況は、ハドソンからの公式発表がないこともあって、まったく読めない。

だが、信頼すべき情報筋から聞いたところによると、町や廃坑場面の多重スクロールはもう動かせるところまで進んでおり、アドルのアクションなどもマップを歩き回れる段階までいっているようだ。

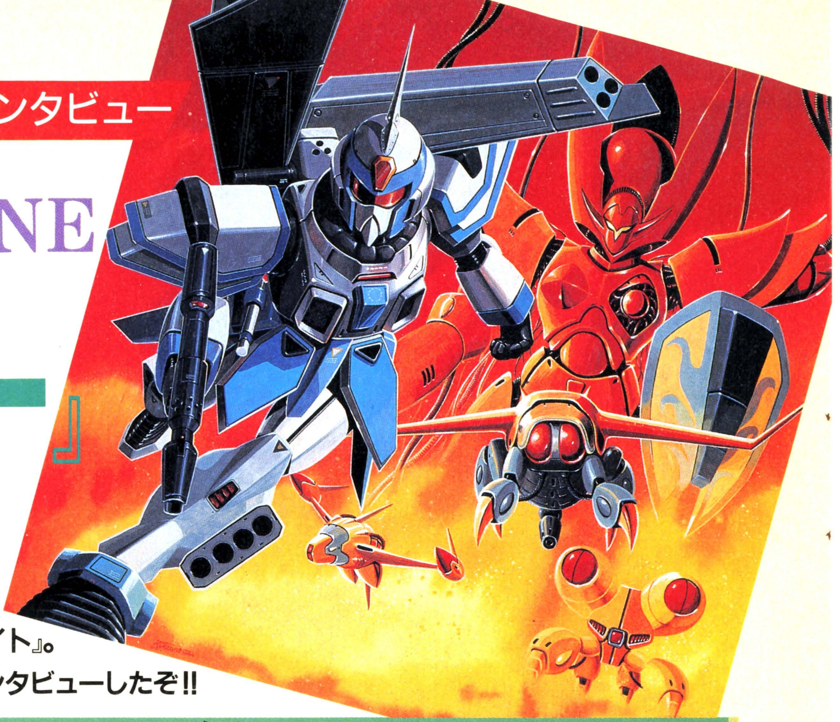
そしてビジュアルシーンも、すでに絵コンテと原画はアップして、現在コンピュータに入力しているらしい。

この調子でいけば、年末頃にはアドルの冒険が楽しめるのはまず間違いない。それまでにおこづかいをためて、期待に胸をふくらませて待つ。これしかないっ！

※画面はPCエンジン版、X68K版、PC88版のものです。

勝PCエンジン Special インタビュー

独占 グループSNEが語る『サイバーナイト』開発秘話



革新的なシステムを満載したSF・RPG『サイバーナイト』。その開発にまつわる苦労や裏話を、デザイナーに直撃インタビューしたぞ!!

ゲームのデザインは、正直言って小説よりしんどかった



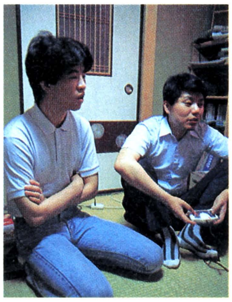
⬆29インチモニターに浮かぶ『サイバーナイト』のタイトルロゴを背景に、おもわず表情を引き締める山本弘氏と水野良氏。

デザインのきっかけは?

正直な話、『サイバーナイト』はすっごくいいゲームだと思う。だってシステムやシナリオがとても新しいのに、ゲームとして面白くまとまってるんだから。きっとこのゲームをプレイした人は、同じ感想を持つんじゃないかな。そこで㊙読者のために、『サイバーナイト』をさらに楽しめる特別情報を、ゲームデザイン担当のグループSNEから、こっそり聞きだしてきたぞ。

㊙：どんないきさつで『サイバーナイト』をデザインすることになったのですか?

水野良氏（以下水と略す）：トンキンさんから、社長の安田さんに依頼があったんです。ボクたち、たまたまファンタジーに飽きてた時期で、今回はSFを作ろうと…。



⬅手塩にかけたゲームを見ながら、開発の苦労を語る両氏。

山本弘氏（以下山と略す）：企画を立てるだけ立てて、あとはハイさよなら、ってつもりだったんですけど、考えが甘かった（笑）。

水：ハマりましたね（笑）。

今回『サイバーナイト』をデザインするにあたって、気を遣ったことは、この作品がSFを扱ったRPGであるということですね。また、疑似ファンタジーにおちいってしまいがちなSF・RPGを、いかに雰囲気を壊さずデザインするかを自らの課題にしました。そのため、戦闘の方法が、ややSLG的になりましたが、僕はむしろ歓迎しています。大切なのはRPGとかSLGとかのジャンルではなくて、SFというテーマであり、ストーリーなのですから。

システム担当 水野 良氏



➡ごぞんじ大ベストセラー『ロードス島戦記』シリーズの著者であり、また、ゲームデザイナーでもある。

シナリオ担当 山本 弘氏



⬅ゲームデザイナーにして作家。ハードSFなど多方面に造詣が深く、『ラプラスの魔』などの著作がある。

シナリオを考える時に気をつけたのは、「ストーリーの自由度」。せっかく広い宇宙を舞台にしているのだから、ストーリーがびっちり決まっていて、ゴールまで一直線に進むようなものにはしたくありません。ですから、メイン・ストーリーの周辺にいくつか脇道があって、途中で寄り道してもかまわないようにと考えました。また、「SF性」という点にもこだわって、古今東西のSFのアイデアをちりばめ、わくわくできるものにしたつもりです。みなさんのご感想はいかがでしょうか?

SFとしての雰囲気を大切にしました

SFゆえの苦労も……

勝：SFだけに、いろいろ苦労したのでは？
山：従来のゲームでは、ただ宇宙船やロボットが出るだけでSFと呼ばれてた。でも、SFって、何ごとにも論理的でなければダメなんじゃないかな。
水：たとえば、『サイバーナイト』には、お金の概念なし。通貨なんてものが、他の銀河系で通じるわけないし。で、設定は全部、物物交換。かえって原始的だったりして。
山：関西弁やインチキ高知弁をしゃべる種族もいるわけ。あれは、しょせん機械の翻訳では正しいニュアンスは伝わらないんだ、ということを再現しようとしたつもりなんだけど。苦しかったかな（笑）。
水：一種のシャレだね。

SLG的な戦闘システムにこだわった理由



⬅かなりハイレベルなSLGタイプの戦闘システム。

勝：戦闘がSLG的でリアルですね。
山：SLGというのはゲームのなかでもっとも論理的なジャンルだから、SFにピッタリ。
水：そう、適材を適所で使う、という考え方がSLGだから。たとえば、それぞれのモジュールはもろくて、戦車と戦えば負けちゃう。モジュールの扱いに慣れた兵士が操作して、はじめて機能を発揮する。あくまでも戦闘の主役は人間であることを忘れないでほしい。
山：ファンタジーRPGだと、キャラがバケモノみたいに成長するでしょ。そりゃ強くなればうれしいけど、リアリティに欠ける。
水：『サイバーナイト』では、まちがってもバケモノまで成長しないから、あせって強くするより純粋に戦闘を楽しんでください。

裏設定もいろいろ

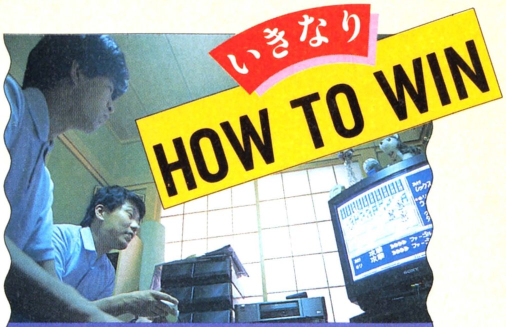
山：今度出る単行本にも載ってるけど、裏設定もかなりある。たとえば、モジュールを破壊されても、何度でも修理OKでしょ。あれは、ソードフィッシュが新型のモジュールの開発という極秘任務を行っていたんで、技術者が何人も乗っているからなの。
水：プレイヤーキャラのなかには、クローンがまじっている、という話もそう。ヴィンドは2回死んでるし。顔もターミネーターに似てる。あ、ニジーナはオリジナルだったっけ？
山：最初はキャラの職業に「エスパー」があったり、宇宙船同士の戦闘もやるはずだった。

パートⅡの可能性は？

勝：パートⅡを作る予定は？
山：続編は、つじつま合わせが難しい。だってラストシーンが××××ていう設定でも、もっと勉強してやってみたい。
水：ボクは、もう心の中で決めてます！



⬅はたして『サイバーナイトⅡ』は、生まれるだろうか？



水野、山本両氏によるゲーム実況中継!!

一見普通にインタビューが進んでいたかのように見えるでしょ？　でも実は、インタビューをしながら、同時に『サイバーナイト』をプレイしてもらっていたのだ。
水：戦闘に入ったら、人工知能MICAの戦闘アドバイスをきちんと読んだ方がいい。ぜったいヒントがあるはず。
山：あ、近づいてきた。隣接されると遠距離兵器が撃てなくなるので、装甲の厚いサウルスなどを前に進めて、「防御」をさせておけば、確実に敵をくぎづけにできる。
水：シェリフも敏捷性が高いから、防御させるとほとんど当たらない。でも装甲が薄いから一発当たるとアウト（笑）。
勝：ゲーム序盤で、ラクにゲームを進める方法はありますか？
山：サイエンティストのシャインを連れていくと「トレジャー」発見の確率が高くなる。「トレジャー」を持ち帰ると、新兵器などを開発できるので、最初のうちはこの方法でパワーアップするとラクですね。

両氏のおススメ装備は…

山本氏



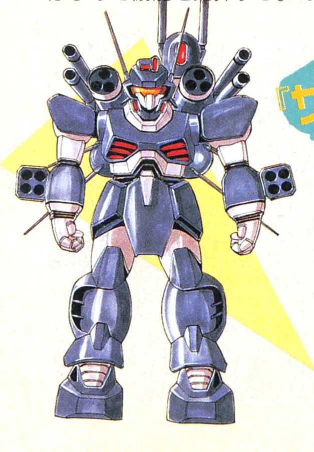
⬅タイタンにハンドミサイルをメインで装備させるタイプ。

水野氏

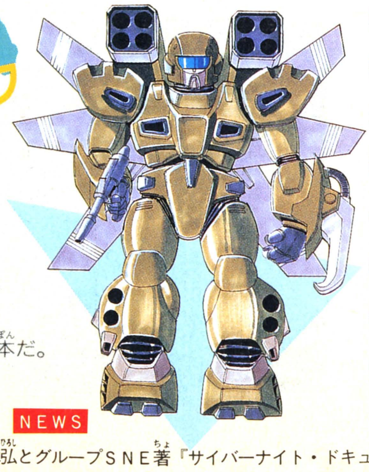


⬅サウルスにマッシャークロー＆ハンドミサイルがグッド。

『サイバーナイト』スペック



『サイバーナイト』は、トンキンハウスより4MHuカードで10月発売予定のSF・RPG。スケールの大きいストーリーと、SF的なアイデアの数々がギッシリつまった、この夏期待の1本だ。



NEWS 山本弘とグループSNE著『サイバーナイト・ドキュメント　戦士たちの肖像』が10月1日発売予定。

盛本画伯 ヨーロッパ行状記 [前編]

そん時わしはル・マンにいた!!



リーン、リーン♫ガチャ、「あー、イヌボンか？　わしじゃわしじゃ盛本じゃ。え、何？　バカモノ誰が市ヶ谷なんかで飲んでるか。わしゃ今フランスにおるんじゃけんね。フ・ラ・ン・ス！」



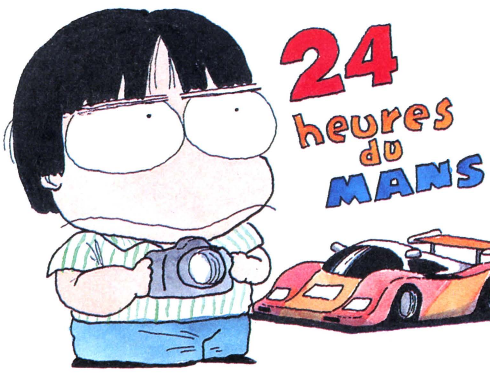


なんでル・マンにいたかっつーと…

違うつーの。フランセ、喫茶店じゃない、外国のフランス、そー（どういう説明だ）ル・マンにきてんだよね、レース見に。どーだ驚いたか。あ？　なんでわしがこんなとこで皿洗いせないかんの。見にきたの、見に！　そー、なんでかっつーとだね、話は3年前にさかのぼるわけだ、これが。

その日もわしはしょもなく仕事をしておった。そこへ電話が鳴って「ル・マンへ行く仕事がある」と、こーいうわけよ。わしは悩んだ。仕事もある、しめきりもあるし…。なにしろ5日後の出発という話だったからね。わしは3秒悩んでこう言った「行きます、行きます、絶対行きます」。これがすべての始まりだったわけだな。

で、この時の仕事がドイツのヨースト・レーシングっていうチームの取材だった。で、そのチームの人たちと知り合いになってな、以来レースに行くと関係者として「混ぜて」くれるようになったんだよね。

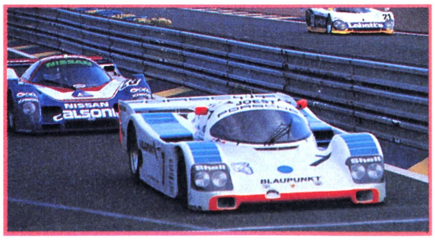




ごきげんヨースト
⬅このおっさんがヨースト・チームの親分、ラインホルト・ヨーストである。通称ヨッちゃん。元ドライバーでもある。甘いもの大好きおじさん。奥さんの食べてる物を横取りするのが得意な、おちゃめな52歳。



H.J.ストゥック
➡ヨースト・ポルシェ7番カーのドライバー、ハンス・ストゥック。今コクピットに入って給油を待っている。こいつは速い。なんたって速い。背も高い（関係ないけど）。性格もいい。でもちょっとハゲ。



ピットロードの⑦ポルシェとニッサン
⬆今回はみんな45分に1回のわりでピットインしてた。つまり45分に1回タイヤ交換、燃料補給、オイル補給をしていたわけ。あとはブレーキ・パッドを交換したり、ドライバー交替をしたり、とまあ忙しいことこの上ない。



舞台ウラの大忙し

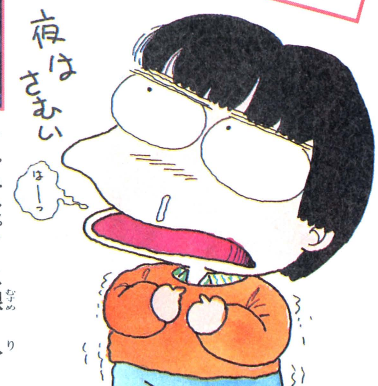
➡これはピットの裏側。ピットは3階建てになっていて、1階がピット、2階は個別のチーム用の部屋、3階がスタンドになっている。ピット裏はタイヤや部品が置いてあって混雑している。左に見えてるのがパドック。

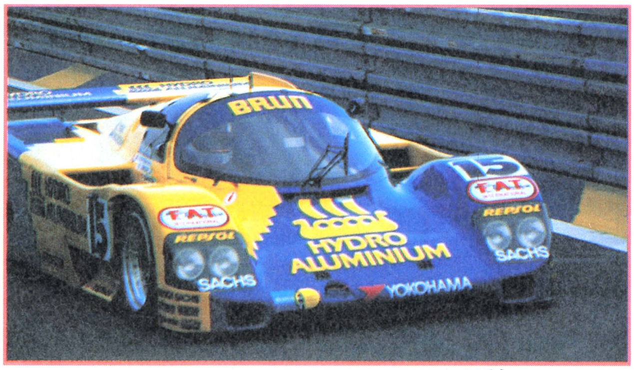


開始前のドライバー紹介

⬅レースが始まる前にはスタンド前を車に乗ってドライバーがひと回りする。これは⑩のクレイマー・ポルシェ。ドライバーは右から高橋国光おじさん（50歳だもんなー）、S.V.メルヴェ、岡田秀樹の3人。







スイスのポルシェ・チームのブルン⑮は10位完走！

⬆これはブルン・レプソル・チームのポルシェ。このチームは⑯のゼッケンでもう1台走らせていた。これが23時間45分（あと15分！）で白煙をはいてリタイア。人々を嘆かせ、そしてこのレースの難しさと面白さを教えてくれたのでした。



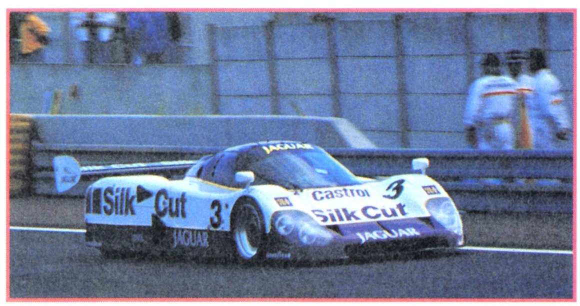
ノンキなピース娘2人

⬅これはトヨタの女の子である。どこへ行ってもピースしてしまうのが悲しいが、このあとカレーとヤキニク定食をおごってくれたので、おじさん許しちゃう。彼女たちの応援するミノルタ・トヨタも完走6位。よかったね。



あんたが優勝！③ジャガー

⬅総走行距離4882・4km！平均時速204・036km／h！優勝したジャガーの③。2位に4周の差をつけての完全優勝だもんな。その2位もジャガー、つまりはワン・ツー・フィニッシュ。いや、オミゴト。



現地おフランス娘2人じゃ

⬅こちらはフランス娘のついた⑨ポルシェ。何もおごってくれなかったので許せないのであるが、フランス語ができないのでやむなく許す（特に意味はないが）。この車は完走した29台中の8位でした。



F1じゃないってば

レースのレの字も知らんわしだったがそれでも面白かった。その最初に見た時は7周でぶっ壊れちゃったんだけどそれでも面白かったな。え？　うんポルシェだよ。ホンダ？　そんなの走ってないってばよ。

よくわしがル・マンに行くって言うとさー、「あ、F1ですか」って言うやつがいるけど、車の種類が違うんだよね、F1とは。あとで写真見せてやるけどさ、カッコからして全然違うんだぜ。一緒には走れないの！　一応こう、走る車の大きさとかエンジンの規格を統一しとかないとレースになんないからさ。

そうね、ここんとこベンツが速いな。今年はル・マンには出なかったけどね。あとはジャガー。うん、ニッサンやトヨタも最近は速い。

もうすぐ終わるんだ。今こっちは昼の3時すぎだからあと1時間。徹夜明けだから眠くってさ、眠気ざましに電話したんだよ。今ジャガーがトップ走っとる。24時間走るのも大変だろうけど見るほうも大変なんだぜー。夜は寒いし昼はメチャクチャ暑いしよ。

あー眠い。今回は寝るとこがなくて椅子の上で寝てたら寒くておきちまってさー。あ、ヨーストのポルシェが4位にあがった。

ホントは2等賞だったのになー、ターボがまたぶっ壊れて20分も停まってたからなー。

お、もうこんな時間か。んじゃわしフィニッシュを見に行くで、またな。あ、それからこれコレクトだから払っといてね。ガチャ♬

プレゼント

つーことで、わしがル・マンでガメてきたスペシャルなプレゼントを進呈しよう。どちらも日本じゃ手に入らないもの。え、どうせタダなんだろって？　よくわかったな。



公式プログラム
2名

ブラウプンクトチームステッカー



20名

ハガキに「ル・マンみやげ」係と書いて、㊙PC編集部あてに送ってくれ（住所はP.152に）。しめきりは、8月25日消印有効。

文と絵と写真／盛本康成

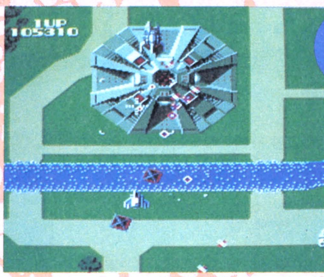
PRESENT

またもやナイスソフト&めずらしグッズが勢ぞろい。今月のキミのターゲットはどれかな？　狙いをさだめて、いますぐハガキを送ろう！

SOFT

ゼビウス ファードラウト伝説

STG 2M　ナムコ／発売中／¥5,500



3名

⬅おもしろすぎると評判の、スタンダードSTG。

ソル・ビアンカ

RPG　メサイヤ／発売中／¥6,200



5名

⬅5人の女海賊となって宇宙を駆けめぐるRPG。

ヴェイグス

ACT 3M　ビクター音産／発売中／¥6,700



5名

⬅大好評のパソコン版から移植されたロボACT。

GOODS



⬅アメリカ生まれのハマりPZG『クラックス』だけあって、Tシャツもアメリカン！　シャツのデザインを見ればゲームの雰囲気がわかるのは、さすが。

15名 『クラックス』Tシャツ

提供／テンゲン



10名 『最後の忍道』特集ビデオ

提供／アイレム

⬅正統派ニンジャACT『最後の忍道』の魅力をもっと多くの人に知ってもらおうと制作されたビデオがこれ。あたった10名は、きっとゲームを買いたくなるはず。

『OEDO 808』クリアファイル 6名

提供／メサイヤ（NCS）

➡OVAやノベルズとのメディアミクスAVG『OEDO 808』のビデオ第1巻がついに発売。このビデオ、ホントに質が高くておもしろいよ。で、宣伝用に作られたファイルを6名にあげる。



10名 『麻雀学園』付録ビデオ

提供／フェイス

➡ムフフな麻雀ゲーム『麻雀学園』の、初回プレス版のみについていた貴重なビデオをプレゼント。これを見てもべつに麻雀が強くなるわけじゃないけど、おもしろいから許す！



※7月号の当選者の発表はP.87にあります。

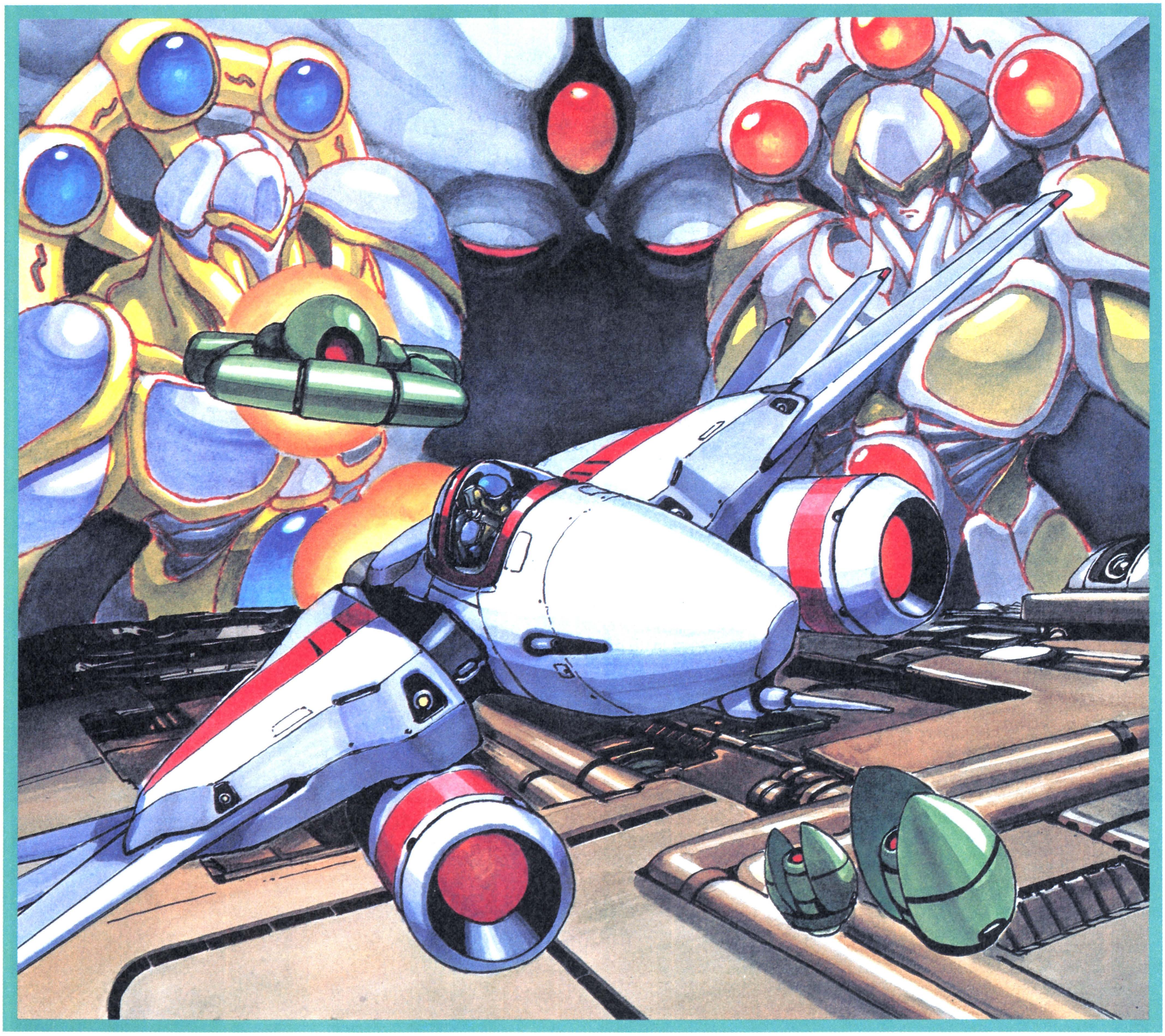
応募方法

プレゼント希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の希望するプレゼントを明記し、㊙PCエンジン編集部まで送ってね。アンケートの答えとプレゼントの当落は関係ないから、正直に答えよう。しめ切りは8月29日（当日消印有効）。切手を貼るのを忘れずに。



New Soft Times ニューソフトタイムス

夏の暑さに負けない、熱い新作ソフト勢ぞろい!!



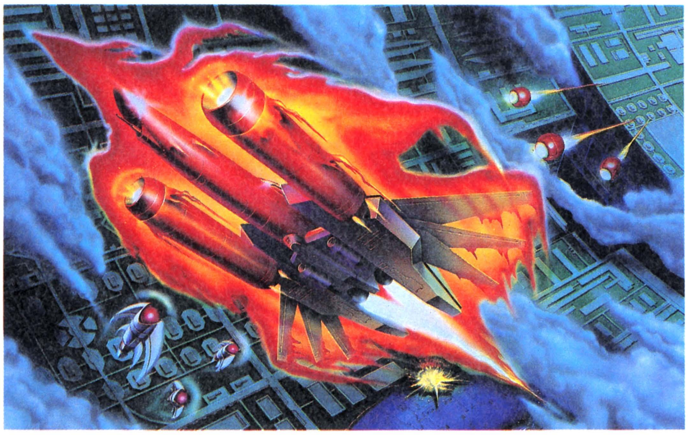
マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

CD-ROM　4M Huカード(数字はメガ数)　SG スーパーグラフィックス専用　BU バックアップ対応

RPG ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション　SPG スポーツ　PZG パズル　ETC その他

イラスト／薄葉士郎

第3次ボスコニアン戦争がもうすぐ開戦するぞ



ファイナルブラスター

ナムコ／9月28日発売／¥6,800　STG　3M

人類とボスコニアン軍の間で長く続いた星間戦争に、いよいよ終止符を打つときが来た。今こそ敵の正体を解明し、その本拠地をたたくのだ。最新鋭機「フェニックス」を駆って、人類をおびやかすボスコニアン軍を破壊せよ！　ナムコが放つ縦スクロールのバリバリシューティングの登場だ！

人類の存亡をかけて撃ちまくれ!!

アーケードゲーム『ボスコニアン』が発表されたのが、じつに9年前。知らない人も多いと思うけど、マニアの間では評価の高かった、隠れた名作なのだ。そして昨年『ブラストオフ』が発表され、今回の『ファイナルブラスター』はシリーズ第3作というワケ。

基本的に強制縦スクロールなのだが、これがちょっと変わっていて、上下に移動することによってわずかな手動スクロールができる。この方式をプレイに生かせるかどうかも、1つの重要なポイントなのだ。

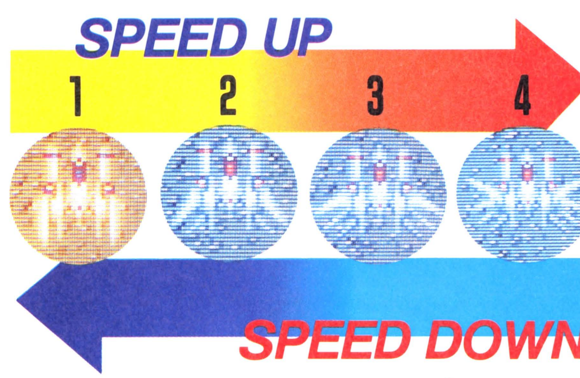
ラウンドは全7面。各ラウンドの最後にはボスが待ち受けているぞ！

スピードは4段階まで変化するぞ

マイシップ「フェニックス」は、スピードを4段階に自由に調整できる。

ゲームスタート時は2速になっていて、セレクトボタンを押すごとに3速→4速とアップ。4速まで上がると、3速→2速→1速とダウンしていく。面の状況によって、うまく使い分けよう。

スピードを変えると、マイシップのウイングが開閉するのだ。



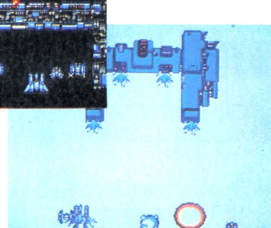
いけいけ特殊攻撃

フェニックスの必殺武器として、2種類の特殊攻撃がある。右の写真がそれだ。

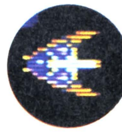
このうちフェニックスブラスターは、マイシップのスピードが遅いときほどエネルギーの充てんが早い。これは意外に重要だぞ！



⬅フェニックスブラスター。敵や障害物を貫通して直線方向に飛んでいく。



➡オプションボム。手持ちのオプションを爆発させて敵にダメージを与える。



スパイシップを追え！

『ボスコニアン』シリーズではおなじみのオジャマ虫が、またしても登場。画面内を高速で飛び回って去っていく。こいつを破壊しないと……CONDITION RED!!(音声は出ないけど)しばらくあとに「オプションキラー」が出現し、キラーミサイルを発射してくる。これにオプションが触れると、1発で破壊されてしまうぞ！

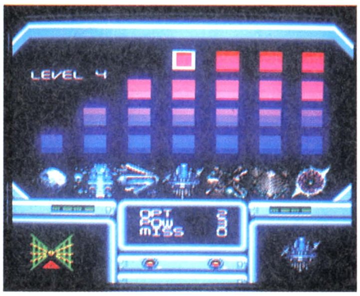


⬆フェニックスの正面にいるのが「オプションキラー」。複数で出現したときには、もうパニック状態なのだ。

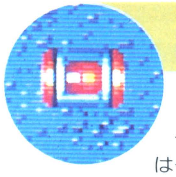
パワーと難易度レベルのビミョーな関係

各ステージの特定のシーンで「アイテムシップ」が飛んでくる。これを破壊するとカプセルが出現し、青↔赤とフラッシュするぞ。それぞれの色のときに取ることによって、別系統にパワーアップするシステムだ。

敵の攻撃レベルは、こちらの攻撃力やミスの回数に応じて変わる。レベルが上がると、敵の耐久力や弾の速さが上がっていくのだ！

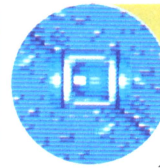


⬅最初の敵の攻撃レベルは1。こちらの成績によって、最高4まで上がる。



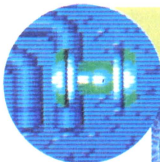
赤 パワー

フェニックスのショットパワーをアップさせる。効果はそのときのオプションの数によって変わってくるのだ。



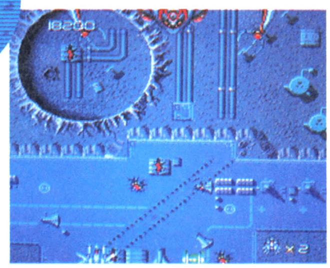
青 オプション

最大3個までオプションがつく。敵弾を防いだり敵にダメージを与えることができ、いろいろなフォーメーションを組むぞ。

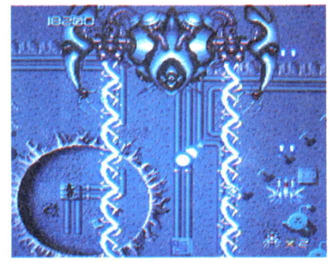


緑 万一やられても復活できるぞ

やられたときに出現する緑カプセルを回収できればひと安心！



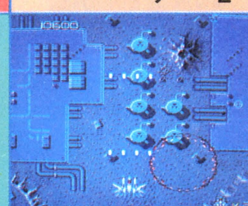
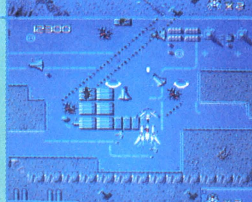
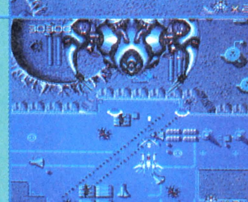
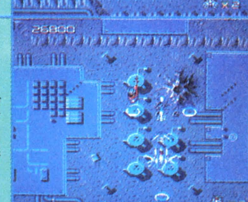
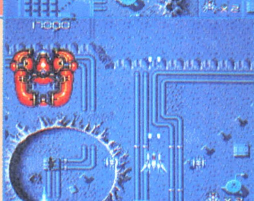
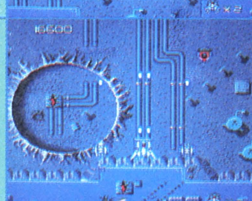
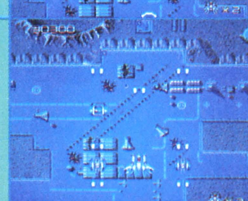
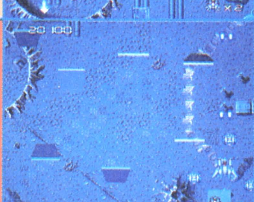
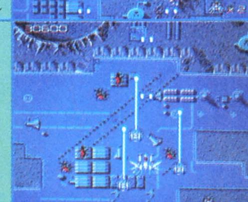
⬅うおー、やられてしまったあ。しかしカプセルを回収すれば……。



⬅このように復活！ これなら、ハマる心配もない!?

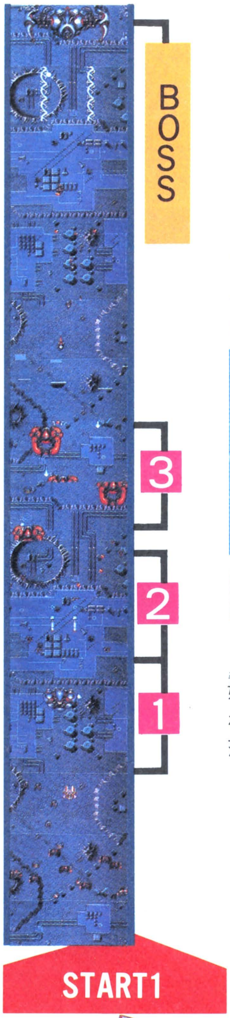
攻略形態は、なんと16通りもあるのだ!!

パワーアイテムとオプションアイテムのレベルの組み合わせで、じつにこれだけの多彩なパターンが生み出される。とくにオプションのフォーメーションがいろいろあるので、好みに合わせてプレイできるぞ。

	パワー0	パワー1	パワー2	パワー3
オプション0	 初期状態。ノーマル2連射のみ。	 ノーマル弾が3連射になる。	 ノーマル弾が4連射になる！	 ノーマル弾が6連射になる!!
オプション1	 前面オプションがつく。弾はノーマル単発。	 前方V字方向にリング弾を発射。	 リング弾を後方にも発射する。	 さらにホーミングミサイルを発射する。
オプション2	 サイドオプション。弾はノーマル2連射。	 オプションから前後にノーマル弾が出る。	 オプションの弾が前後2連射になる。	 オプションがそれぞれホーミング弾を発射。
オプション3	 サークルオプション。弾はノーマル2連射。	 トレースオプションとショートレーザー。	 レーザーがロングレーザーになる。	 サークルオプションの形になる。

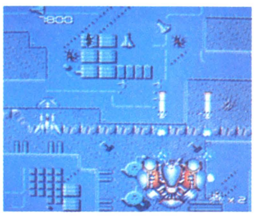
地球を離れボスコ軍との戦い

ROUND 1 月面基地上空



ボスコニアン軍によって壊滅状態に追いこまれた月面基地。その上空での戦闘だ。

最初の面だからといって、気を抜くことはできない。編隊を組んでトリッキーに迫ってくるヤツや、強力なビームを撃ってくるヤツ、さらにバキュラまで飛んでくる。こいつらと互角に張り合うためには、しっかりとパワーアップさせておくことが重要なのだ(バキュラは相変わらず破壊できないけど)。撃ちまくって進め！

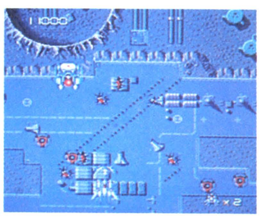


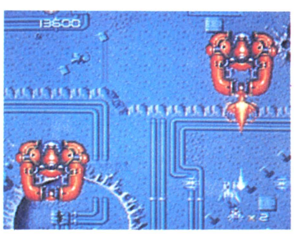
1

前後にミサイルを撃ってくる敵。スキを見せるな！

2

敵の編隊の巧妙な動きにまどわされるな！落ち着いて処理。





3

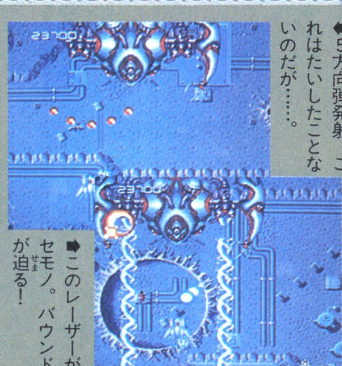
敵のビーム発射口を狙って、フェニックスブラスター発射！

ダグ・ガーディアン



1面のボスのくせに、いきなりけっこう強い。5方向に弾を発射する他に、左右から波形レーザーを発射して壁を作り、さらにバウンド弾まで撃ってくるのだ。

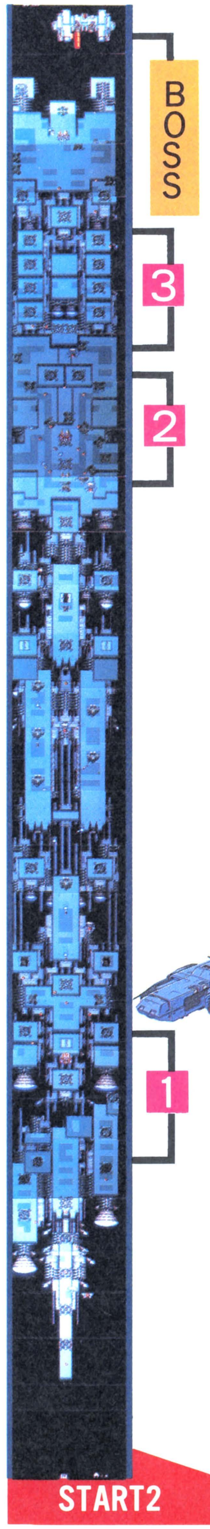
左右のレーザー発射口を破壊したあと、本体を攻撃せよ！



⬅5方向弾発射。これはたいしたことないのだが……。

➡このレーザーがクセモノ。バウンド弾が迫る！

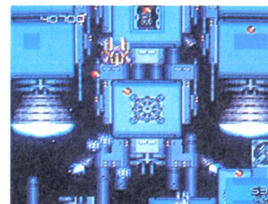
ROUND 2 バトルシップ



舞台は月からイッキに太陽系。敵の前線の最大攻撃拠点に進攻する。

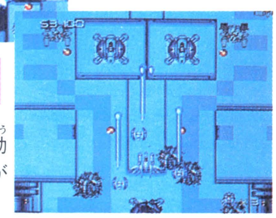
ここでのライバルは、母艦の表面に無数に張りついている砲台の山。これらを確実に破壊していかないと、敵弾に囲まれてあっという間に窮地に追いこまれるハメになってしまう。

とにかく巨大……というより、あまりにも長いこの敵母艦。ここで登場するボスキャラは、じつはこの母艦の一部としてくっついているのだ。



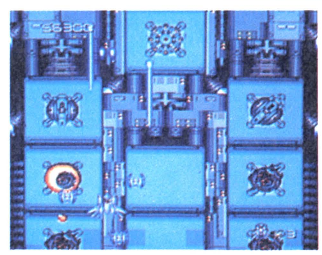
1

母艦の先端部。まだこのへんは砲台の数も少ない。



2

オプションボムを有効に使っていくと、展開がかなり楽になるぞ。



3

ラスト付近になると、まるでデコレーションケーキの飾りのような砲台の数だ。

レイズ・ザーン



エネルギーの一部が画面に残る性質を持つ、極太レーザーを発射する。発射口は４つあり、端から順に撃ってくるぞ。すべての発射口を破壊すればOKだ。



⬅レーザーのかけらに当たらないように気をつけて動くのだ。

ROUND 3 スペースコロニー

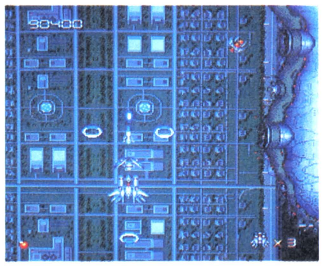


ここは人類の住むスペースコロニーの上空。地上はゆっくりと斜めにスクロールしており、マイシップの前方からはゆっくりと浮遊戦艦が迫ってくる。こいつもまた砲台で飾り立てていて、さらにレーザー砲まで装備しているから油断できない。フェニックスの弾が届きにくい場所もあるので、オプションを2つにしておくか、フェニックスブラスターを活用させるのだ。

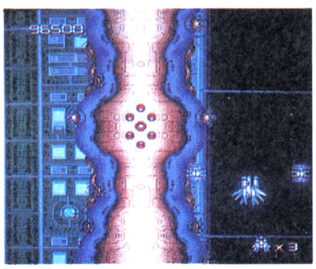


1
いきなりレーザー攻撃。知らずにまん中にいると、直撃するので注意!!（私も何度かやってしまった……）

2



左半分しか見えない敵戦艦。こいつも横方向にレーザーを撃ってくるので、手前で発射口を破壊したい。



3
この先の戦艦は、ゆっくりと横に動いている。押しつぶされても当然ミスになるので、なるべく上にいよう。

アーヴァ・オードル



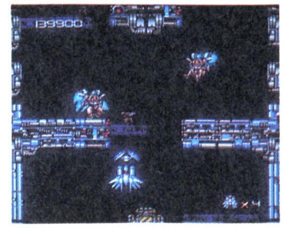
さまざまな形に軌道を敷いてマイシップを囲み、その上を走って攻撃する。1周すると軌道を引っこめ、また新たな形に敷いて回る。軌道上を走行中の口が開いているときしか攻撃が通じない。



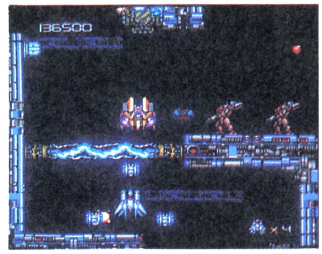
⬅この状態でないと、たとえフェニックスブラスターで攻撃しても無意味。かなり手間がかかる。

ROUND 4 機械化都市

宇宙をさまようスターシップの内部。好奇心にまかせて侵入してみたのがまちがいだったのか、多数のロボット兵がフェニックスに襲いかかってくる。あちこちから壁が突出しており、狭い空間での操作がポイントになってくるぞ。



⬆降下してくるロボット兵。敵ながらカッコいいんだな、これが。



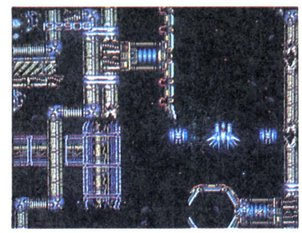
⬆バリアビームがフェニックスの行く手をさえぎる。正面からはオプションキラーが登場！　こっこれは最悪!!



⬆サイドオプションがかなり使える。それにしても敵の弾がすごい！

ROUND 5 スクラップ・ラボ

かつては工場だったのだが、今では宇宙のゴミ捨て場と化してしまった空間。有機物とも無機物ともつかない生物が住みついており、マイシップに迫ってくる。かなたバックには、知る人ぞ知る「ボスコニアン基地」の廃墟が浮かんでいるのだ。



⬆マジックハンドのような機械が、フェニックスを捕らえようと襲いかかる。

⬇こちらはアメーバのような敵。フェニックスにくっつくと、動きが遅くなってしまうぞ！





⬆巣からはい出してフェニックスにつきまとう、ウミヘビのようなヤツ。気持ちわりー！

WRITER'S NOTE

かつての名作『ボスコニアン』のシリーズということで、まずうなってしまうこのソフト。ただべつにそれを知らなくても、純粋にシューティングとして十分に楽しませてくれる。面を追うごとに刻々と変化していく背景、オプションを軸とした攻撃形態のアイデア、独自のスクロールなど、意欲的な要素がふんだんに盛りこまれた1本だ。シューティングファンなら、こいつは要チェックだぞ！　個人的には、5面のバックのボスコ基地が気に入ったのだった。　（四印良品）

キュートな桃太郎の奇想天外な冒険

桃太郎活劇



ハドソン／9月21日発売／¥6,500　ACT　4M　B-U

桃太郎シリーズ初のアクションゲームということで世間の熱い視線を一身に浴びつづけてきた感じの『桃活』も、発売までいよいよ秒読み段階に突入！　その発売前の期待と興奮の渦巻くまっただ中、今回はSTAGE 4～5を中心に、桃太郎ならではの魅力のすべてをワイドにドーンとおとどけしよう！



7つの村を駆け抜けよう

めざせ！鬼ヶ島

昔々、はなさかの村をはじめとする多くの村々は、乱暴な鬼どもに苦しめられていた。それを知った桃太郎は、村人たちに平和を取り戻すため、鬼退治の旅へと出発することを決意したのだった。鬼ヶ島にたどり着くためには特色ある7つのステージを駆け抜け、各村に平和を取り戻さねばならない。さあ、おじいさんとおばあさんに送られて、桃太郎の冒険がはじまるぞ！



⬆いくらかのお金、そしてきびだんごを1つ持って桃太郎は旅立ってゆくのだ。



⬆各村（ステージ）の面ボスを倒さないと次へ進めないけれど、一度クリアした村には、ひえんで戻ってくることができるんだ。

前号までのおさらい



STAGE 1 ― STAGE 3

はなさかの村～ねたろうの村

いろいろなオニたちとのバトル

前号ではSTAGE 3のねたろうの村まで紹介したけど覚えているかな？　「旅立ちの村」からスタートした桃太郎は、火吹きオニの攻撃をよけながらきんたろうの村を走り、スケートのオニをかわしながらねたろうの村まで来たんだ。3人の仙人との勝負や、かくれボーナスステージなんかもあったよね。

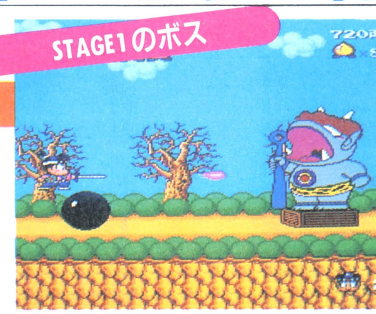


⬆きんたろうの村では、火吹きオニの火炎攻撃を上手にかわしながら、はしごを登ったりなんてシーンも。

⬇ねたろうの村は氷の国。氷の国ならではの敵が登場。後半の氷の塔の中はトラップだらけなのだ。

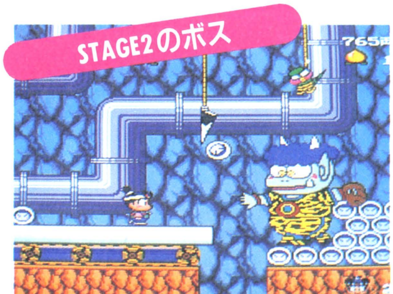


STAGE1のボス



球吐き鬼

STAGE2のボス



野球の鬼

STAGE3のボス



大雪ダルマ鬼

桃太郎の“冒険のとも”を紹介しよう

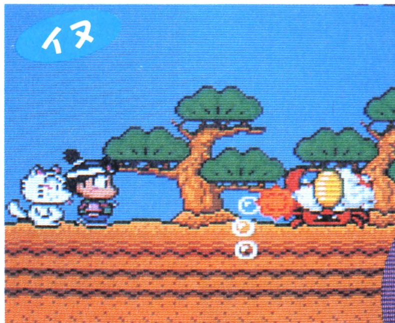


おなじみのおともたち ～ユニークで多彩な活躍～



きびだんごで呼び出すのだ

STAGE 1から3までのボスオニを倒すと、捕らえられていたおともたちが仲間になる。どうぐコマンドできびだんごを「つかう」と、好きなおともを一定時間だけ呼び出せるのだ。それぞれの特色能力を生かせるような場所で呼び出してやると、ラクに先へと進むことができるぞ。



⬆STAGE 1のボスオニを倒すと、イヌをおともにすることができる。桃太郎の後ろから、敵めがけてダイナマイトを投げつけてくれるのだ。なかなか過激な攻撃だね。

⬇STAGE 2のボスオニにつかまっていたキジ。このキジの助けはとってもありがたいのだ。クセになってしまいそうだよ。





⬆サルはサルまねが得意。桃太郎がジャンプすればジャンプするし、撃てば撃つ。つまり、桃太郎が2人いるのと同じだから、敵がワラワラ出てくる場面で呼び出すと楽勝だぞ。

じゅつやどうぐで迫力のアタック



桃太郎の基本攻撃は「撃つ」だけだけれど、仙人から教わったじゅつや、店で売っているどうぐを使うことによって、ド派手な攻撃ができるようになるゾ。効果もとっても強力だからボスオニとのバトルには欠かせないのだ。この使い心地はたまらないネ。

ももまわし



⬅桃太郎のまわりを4つの桃がグルグル回り、当たった敵を倒してくれるのだ。

にちりんのつぶて



⬅お店で買えるこのどうぐを使えば、飛距離もパワーもバッチリの攻撃ができるぞ。

ももコロコロ



⬅桃がいくつもコロコロと地面を転がって、桃太郎の前の敵をやっつけていってくれる。

かたなとどうぐでより強く!



かたな

桃太郎の攻撃力は、身につけているかたなで決まる。“ぼくとう”から“ゆうきのけん”まで7種類あって、値段の高いかたなほど、飛距離が長くなったり、連射になったり、弾が大きくなったりする。



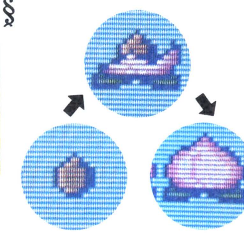
⬆ぼくとうのときはさみしいけど…。



⬆ゆうきのけんはこんなにスゴイ！

どう

防御力はどうだけで決まる。高いどうを身につけると、ダメージを受けたときのからだのももの減り方が少なくなってゆくのだ。“たけのどう”から“ゆうきのどう”まで4つある。



⬅一回に受けるダメージが、このように変化するのだ。

キミに合ったモードを選ぼう





⬆むずかし・ふつう・かんたんの3つのモードがあるよ。

アクションゲームが苦手な人から得意な人まで、みんなが楽しめるように3つのモードが選べるぞ。モードによって、からだのもも・わざのもものMAXや、死んだときのお金の減り方、さらにはかくれステージの入り口なんかも変わってしまうのだ。



⬆かんたんモードを選べば、こんなふうに谷に落ちちゃっても桃太郎はポーンとはねかえされてくるから、いくら落ちても平気なのだ。やったネ！

かくれステージを探せ！



ステージのどこかに、かくれステージがあるゾ！なんと、1upのチャンスまであったりするのだ。あちこち探してみよう!!



⬆丁か半か当たるとお金が倍になる。こんなにオイシイ話に乗らない手はないよね。



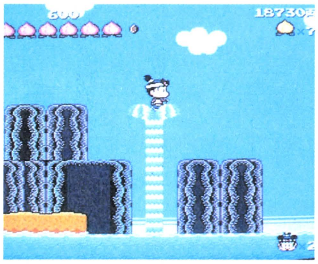
➡ジャンプ斬りの練習のようなくす玉割りのステージ。アイテムなどが手に入る。

さあお待ちかねのゲーム中盤大公開！

STAGE 4 うらしまの村

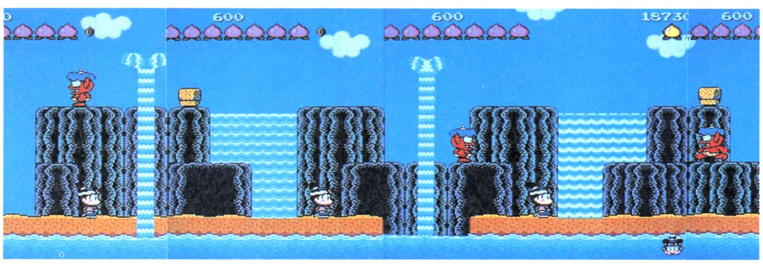


ふん水にはヒミツがある



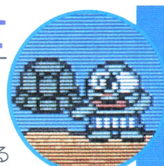
➡上下するふん水の上に乗れるのだ。横から触れるとダメージに。

ステージの前半は、ふん水の上下する海ぞいを進んでいくのだ。実はこのふん水にはヒミツがある。上に乗ってそのまま海へ沈んでゆくと、楽しいことが待っていたりするんだ。その海から突然、さかながはねてきて桃太郎を襲ったりもしてくるぞ。

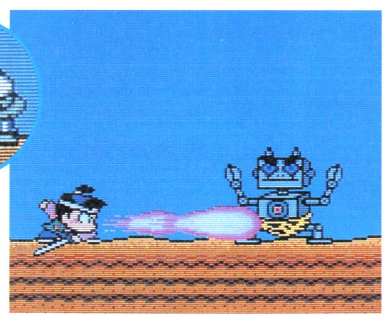


➡前半はふん水と岩の連続の中を右へ右へと進んでゆくのだ。

ロボットオニを倒せ



ステージの半ばにさしかかると、突然ロボットオニが登場する。このロボットオニが出現すると、こいつを倒さない限り後へも先にも行けないのだ。ちょっと手強いこの敵を倒すと、カメがこうらを貸してくれるぞ。村人が「カメのこうらがないと海にはもぐれない」と教えてくれたけど、これで海にもぐれるね。さあ、ザブンと飛び込んでみよう。



⬆ボスオニたちと同じように、弱点に的をつけていてくれる。倒すと、左上円内のカメが現れるゾ。

村人の話を聞こう！

旅のヒントが聞ける

村人から、大切な話をいくつか聞くことができる。また、ボスオニを倒した後では話が変わったりするヨ。



⬆水中で自由に泳げるようになるというかっぱの水かきが道具屋にある、なんてことまで教えてくれちゃうのだ。

まわし仙人 ～あっち向いてホイ

ステージ前半で出会うまわし仙人からは、あっち向いてホイの勝負に勝てば、ももまわしを教えてもらえるぞ。



⬆仙人の家へ入るには、このふん水の上から飛び移るしかないのだ。



➡この勝負は第六感のさえがスベテ。勝負に時間がかかるかもね。

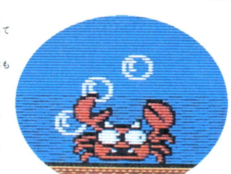
後半は水中を進むのだ！



カメのこうらを身につけた桃太郎は、強制スクロールの海の中をスイスイと泳ぐのだ。タコのオニの吐くスミなどをかわしながら、壁にはさまれたりしないように注意してネ。



➡手に持っているヤリを投げつけてくるぞ。



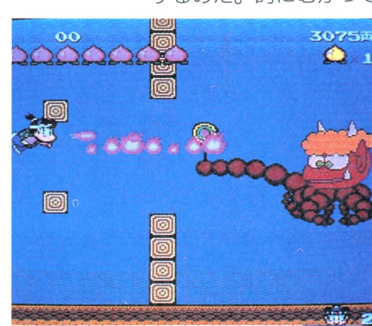
➡このアワがなかなかやっかいなのだ。



➡かっぱのみずかきを使うと、沈まなくなって泳ぎやすいんだ。

ボスオニ

水中を進んでいくと待っているのはこのボスオニ。ときどき長い足をスーっとのばしてきたり、スミを吐いたりするのだ。的にむかって狙い撃ちだ！



➡ボスオニを倒した後はなんと横断幕まで張って桃太郎の労をねぎらってくれるのでした。うれしいネ。

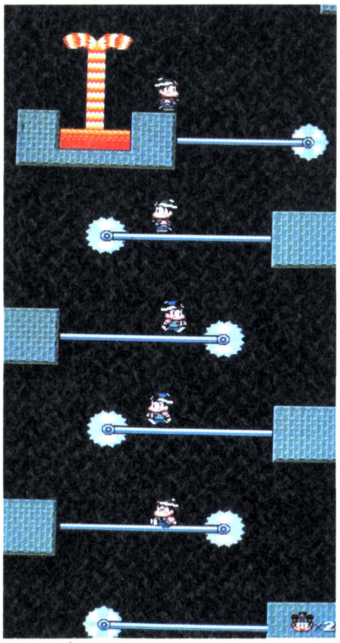


⬆これみよがしに、弱点を示す的を見せつけてくれるのだ。にちりんのつぶてなどのように飛距離のある弾で遠くから攻撃すれば怖くないぞ。

STAGE 5 カチカチやまの村

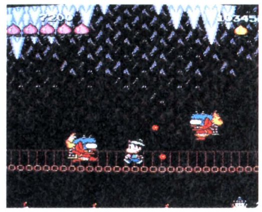


溶岩や火の粉がアツイぞ

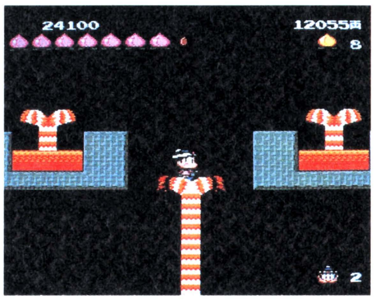


⬆伸び縮みする回転ノコギリのしん棒の上を、ノコギリの歯に注意しながら登ってゆくのだ。

このステージはとにかくアツいのだ。火山から火の粉が降ってきたり、溶岩や温泉がわき出したり。でもここでふき出す温泉には、うらしまの村のふん水と同じように、上に乗ることができるんだよ。



⬆まるで地獄谷のようなこんなところもあるヨ。足元から火の粉がふき上がってきたり、オニの背中から火が飛んできたり…。



⬅温泉の上に乗らないと進めない場面もたくさん出てくる。一歩踏みはずすと熱い溶岩に落ちて痛いめに。



⬅カチカチ山から飛んでくる火の粉や、下からふき出す溶岩をかいくぐって進んでいくのだ。

困ったときのキジだのみ

このステージはうまくタイミングをはかってジャンプしないと進めないポイントが多い。なかなか進めないときには、キジを呼び出して、スイスイと運んでもらっちゃおう。



⬆この後で「作者が言ってたからホントだよ」って言うのだ。桃太郎シリーズらしい親切なアドバイスだね。キジって結構忘れられがちだから。

ばくはつ仙人～クイズで勝負



クイズ5問に全問正解すると、桃が分裂して飛び散ってゆくという強力なももばくはつのじゅつが使えるようになる。楽しみだネ。

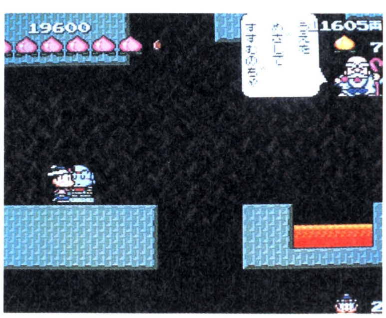
⬆仙人の家は、どの家もみな高い所にあるのだ。温泉から飛び乗ろう。



➡1問でもまちがえてしまうと、もう一度、1問めからやり直しとなる。

進む方向に注意

このステージは、いくつかのパートに分かれているけれど、その中にどちらの方向に進んだらいいのか悩みそうなところもある。けれど、そういう部分の始まりには画面右上にどちらに進むべきかのメッセージが出る。よく見ておこう。



⬆ここでは上をめざせばいいんだネ。このメッセージを見落とすと、結構つらいものがあるぞ。

炎の国のオニたち

カチカチやまの村だけあって、敵キャラたちもアツくて手強いぞ。このほかにも、歯をむき出しにしながら番がさをクルクル回すソメノスケオニなんかも登場する。



⬆背中が燃えてしまって自分でも熱がるオニ。



⬆カチカチやまから降る火の粉。



➡自分で自分の首を放り投げて攻撃してくる不気味なオニ。

ボスオニ

このボスオニの迫力はスゴイ。大口開けて火は吐くわ、たいまつはふり回すわのハデハデなのだ。



⬅吐き出された炎は、足元で燃え上がるから注意！



⬆ボスを倒すとこんなシーンに。

WRITER'S NOTE

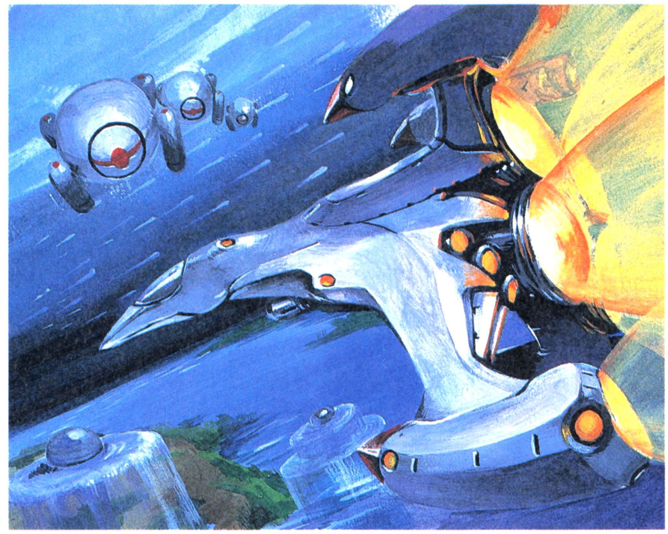
考えているとみせかけて実は何も考えずに生きているまゆりんは、考えていないとみせかけて実はしっかり考えられているこのゲームが大好きです。(まゆりん)

これぞSTGの頂点だ!!

ダブルリング

ナグザット／9月下旬発売／価格未定　STG　3M

つぎつぎとハイレベルなゲームを出してくれるナグザットが、またまた究極オリジナルシューティングを登場させたぞ！　どこまでもプレイしやすさを追求しているので、初心者からマニアまで幅広く遊べるのだ！



爽快感がたまらないSTGだ！

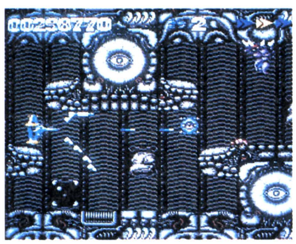
この『ダブルリング』の特徴はなんといってもその爽快感。どうも最近の横スクロールSTGは、どれもレベルが高くて手が出ないというイメージがあるけど、このゲームに関してはそんな心配はいっさいナシ。ハデな装備も手伝って、初心者でもSTGの快感をバッチリ味わえてしまうんだ。3種類あるうちのいちばんやさしいモードでプレイすれば、STGが初めての人だってサクサク進めるぞ。バッチリ練習して、どんどん難易度を上げていこう。ホラ、いつのまにかSTGがうまくなっているでしょ!?



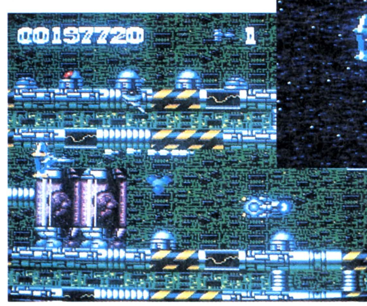
⬆リングレーザーは、見た目もハデだけど、なかなか使えるぞ。



⬆『ダブルリング』は、背景にとても凝っている。ぜひ見てね。



⬆大きな目玉がこっちを見てるぞ。なんか気持ち悪い面だ。



⬅後半になると、狭いところも多くなるぞ。武器の選択を考えてね。

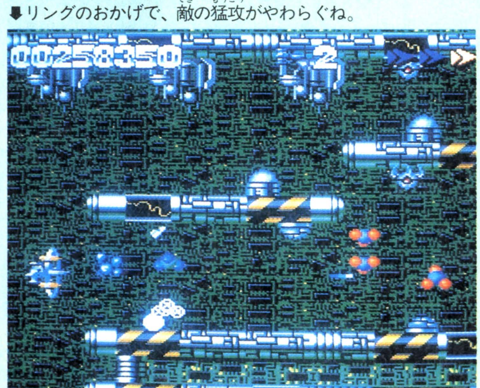
リングの使い方が勝負の分かれめだ!!

『ダブルリング』の名前の由来は、もっともやさしい"ビギナーモード"でプレイするとよくわかる。自機のまわりをクルクル回る2つのリング、これが"ダブルリング"というわけなんだ。でもリングはもう1つ、アイテムを取ったときにも現れる。これは自機を囲むように装備されるんだけど、レバー操作により前後に動かすことができるんだ。どちらも敵の弾を防ぐことができるので、うまく使いこなせば激しい攻撃もなんのそのだぞ。これで全面突破も夢じゃない！



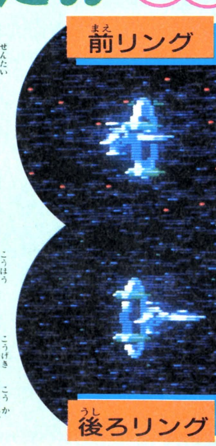
⬆2つのリングがグルグル回って、自機を守ってくれるぞ。

⬇リングのおかげで、敵の猛攻がやわらぐね。



➡全体におおいかぶさるように守るぞ。

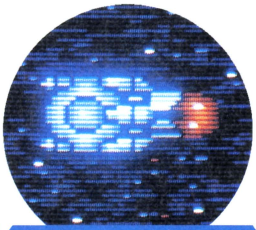
➡後方からの攻撃に効果を発揮するぞ。



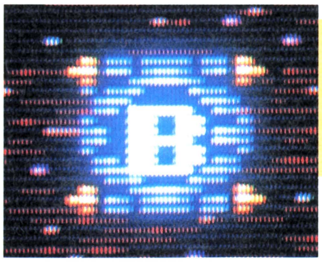
 　イラスト／薄葉士郎

アイテムの取り方も攻略法のうち！

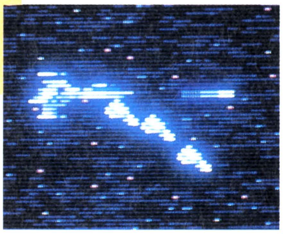
このゲームには全部で5種類のパワーアップがあって、それぞれ3段階に変化するんだ。1段階では心細い武器も、3段階の最強になると、出てくる敵を片っ端から倒せるくらいの強力な武器になるぞ。ちなみにアイテムはウェポンキャリアで運ばれる。



ウェポンキャリア

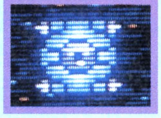


⬆ある場所を撃つとこのボーナスターゲットが出現するのだ。

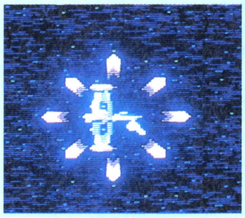


➡これはノーマル装備。連射はできるけど、あまりに弱い……。

マルチウェイ



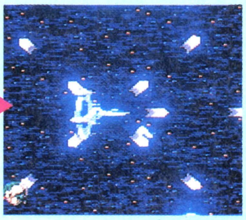
後ろにも攻撃できるようになる、唯一の武器。1発のパワーは小さいが、まわりじゅうザコ敵のときに威力を発揮する。ただしボス攻略にはイマイチ向かない。



⬅へへん、どこからでもかかってきなさーい！

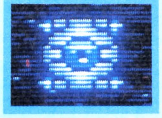


➡威力が弱いので、イマイチ。ここはガマンしよう。

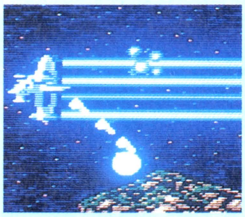


⬅ななめ後ろに撃てるようになった。結構強いぞ。

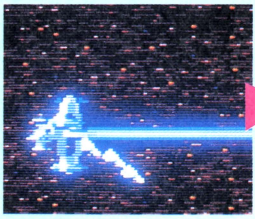
レーザー



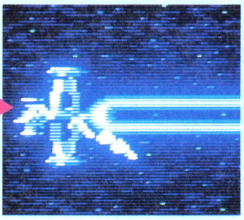
敵を何でもかんでも貫通する、もっとも強力な武器。ボスを数発で倒せるぞ。でも連射能力に欠けるので、弾と弾の間にすきまができてしまうんだ。



⬅最強の3本レーザー。パワーもゲーム中最高さ！

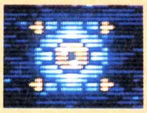


➡1本しかないけど、威力はなかなかなのだ。



⬅2本になった。なかなか具合ええぞ。

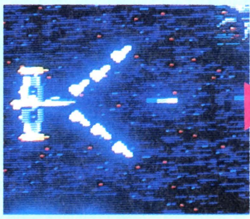
ミサイル



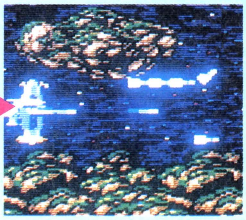
ミサイルが強化される。最初は壁に当たると消えてしまうが、段階を追っていくごとに地面をはうようになり、誘導するようになると、なかなか頼もしい武器。



⬅ちょっと地面をはった後、いきなり飛び上がるぞ。

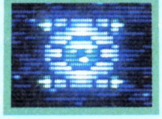


➡上下に撃てるだけでもかなり使えるぞ。

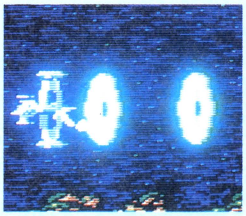


⬅はってくれるので、細いところに有効だ。

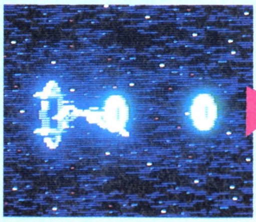
リングビーム



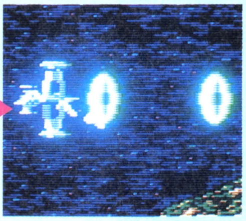
リング状のレーザーが発射される。だんだん幅が広くなるので、広い範囲の攻撃ができるんだ。連射もできるし威力もあるので、もっとも使いやすいぞ。



⬅幅がだいぶ広くなった。砲台も倒しやすい。

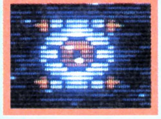


➡弱いけど、連射できるのはありがたい。

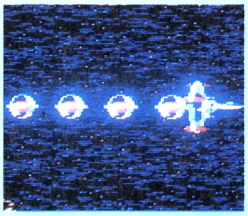


⬅ちょっぴり大きくなった、イカリング(俗称!?)。

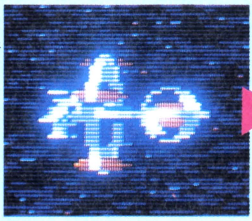
オプション



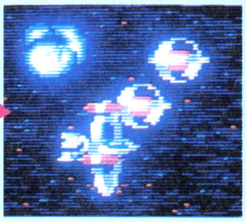
敵から身を守ってくれるオプションが装備される。ただ、オプションから弾が出るというわけではないので、守りに徹する以外にはちょっと使いにくいぞ。



⬅うまく自機を守れば、ほぼ無敵状態か!?



➡1個だけだと、いつもとあんまり変わらないよなぁ。



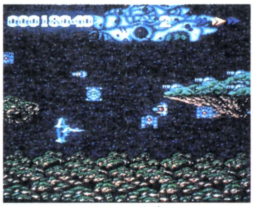
⬅弾を出してくれたら……強すぎるかな？

とてもキレイなステージがキミを待っている

STAGE 1 SATURN いきなり仕掛けがいっぱい

土星ステージということで、途中にはアステロイドがビシバシ飛んでくる。アステロイドを壊そうとすると分裂するので、ちょっぴりやっかいだけど、連射すれば破片も壊すこともできるぞ。でも、中には意地の悪い敵もいて、アステロイドのような姿で潜んでいるときがあるんだ。

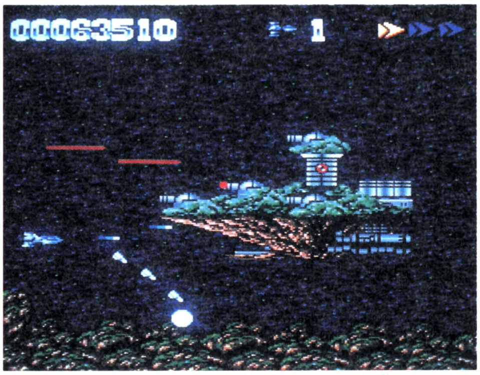
壊そうとすると、いきなり本性を現して、レーザーを連射してくる。もし本物のアステロイドでなくても、あわてないことが肝心。そしてボスは、ふたごの戦艦。ザコとレーザーをはき出してくるので注意しよう。



⬆岩があちこちに点在して、いかにも惑星の輪という感じだ。



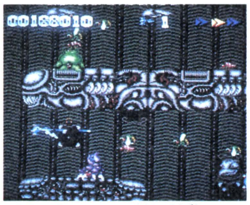
⬅おおっとぉ!! 岩だと思って攻撃したら、なんと敵が隠れていた!? こりゃおじさん腰がぬけたぜ!



⬆岩でカモフラージュした戦艦登場。レーザー攻撃が強いぞ。

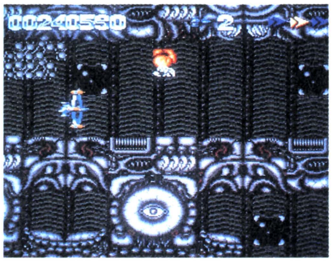
STAGE 2 URANUS グロテスクさも快感!?

ステージに入ったとたん、いきなりグログロッとした背景が現れる。これはもうほとんど〝エイリアン〟の世界だよね。敵の攻撃もなんとなく陰険で、いきなり子供をボロボロッと落としていくやつがいたり、ツボのようなものの中から弾が飛び出して、四方八方に弾をばらまいてきたり……。

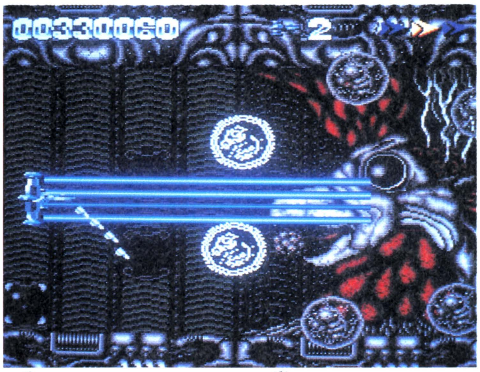


⬆宙に浮いている顔も攻撃してくるんだよ。

もちろんボスの攻撃も強烈で、泡のような誘導弾のほかに、8方向に炸裂する肉ダンゴを出してくる。おまけにまわりに回っている巨大な球も壊さなきゃいけない。ツライぞ!



⬅これはもろギーガーの世界だねえ。気合入っているなぁ。



⬆出たな〝チキン〟! おまえなんか晩のおかずにしてくれる。

STAGE 3 NEPTUNE 水の流れがキレイだぜい!!



⬆水がこぼれ落ちるグラフィックは一見の価値あり!

この面はとにかく背景に注目。水がチョロチョロ流れているんだけど、この動きがすばらしくいいんだ。水が逆さまに流れているところもあって、なかなか幻想的な雰囲気を醸し出しているぞ。敵はどちらかというとザコウジャウジャといった感じだけど、とくに水の中から飛び出してくる敵がカタいので注意。

そしてボスだけど、いきなり後ろから現れるという卑怯技を使ってくる。そのあと腕を振り回して迫ってくるので、ぶつからないように。スピードを上げると比較的逃げやすいぞ。



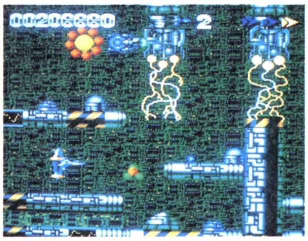
➡右上の段になっているところは、水が下から上に流れていたりするんだな、これが。



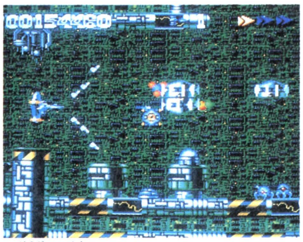
⬆こいつはこのあと分裂するのだ。腕に注意せよ!

STAGE 4 PLUTO 攻撃はいよいよ激しくなるゾ！

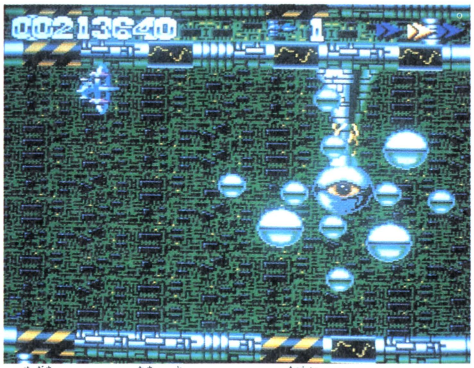
ステージが始まると、突然三角形の敵が突っ込んでくる。こいつがなかなかカタいので、あらかじめ予測しておかないと、ふいをつかれて痛い目にあってしまうぞ。それから原子のような形をした敵が出てくるけど、こいつは撃つと分裂するぞ。それから、巨大なクラゲのような敵が、プラズマをバリバリと出している場面がある。これに触れると、死にはしないけど、自機の動きが一時的に止まってしまう。その間に敵の猛攻がくると……。考えただけでゾッとするぜ！



⬆画面上部のカミナリマシン(!?)は、倒すかよけるかしよう。



⬆砲台を倒すのにはこれがイチバン。弾を出す前につぶせ！

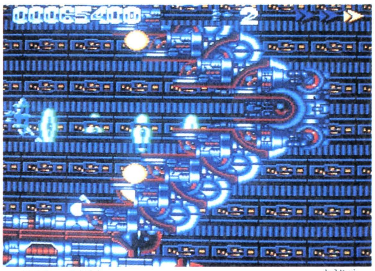


⬆目玉のまわりの弾が飛んでくるぞ。注意しよう。

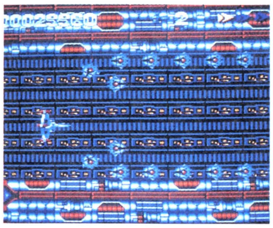
STAGE 5 MAIN GATE

いよいよ敵の本体に近づいたようで、要塞内部っていう感じになってきたぞ。

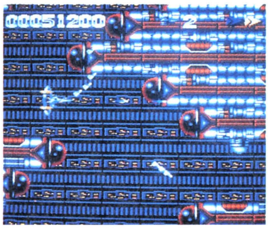
この面の目玉はなんといっても後半の高速ステージ。めまぐるしくスクロールする通路は、いったん躊躇したら命取り、というとってもシビアな設定になっているんだ。行き止まりもあるので要注意。



⬆画面が高速にスクロールしながらボスの登場。背景のスピードに惑わされるな!!



⬆この面ともなると、敵の数も格段に多くなるね。

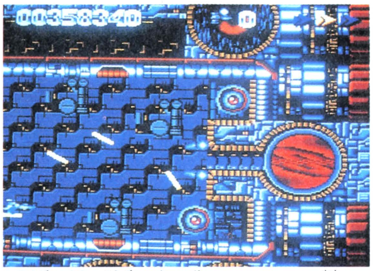


⬆後半の高速面はすごい迫力。瞬きの時間も惜しいくらい。

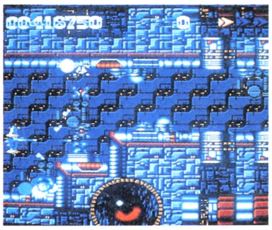
STAGE 6 DEATH HOLE

いよいよ最終面と思われるところにやってきたぞ。通路は狭いわ、敵の攻撃は激しいわで、息つくヒマもない。

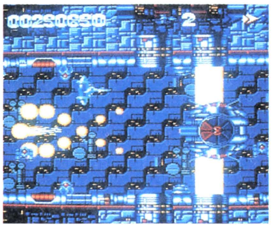
こういう面では“ミサイル”が有効だ。上下にはりついている敵を楽に倒せるので、敵の攻撃をかなりおさえることができるんだ。残機を温存してボスまで突っ走れ!!



⬆上下の弾が交互に飛び出すので、うまく狙って撃とう。ちなみにレーザーを撃ってくるぞ。



⬆せ、狭い……。おまけに敵もかなり多いし、つらいなぁ。



⬆中ボスもなかなか強くなっているぞ。正面きって戦うな。

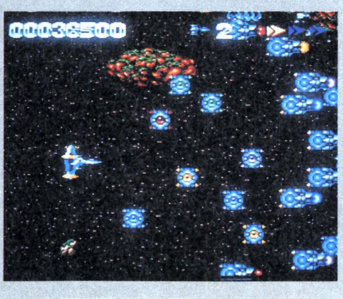
エクストラステージを発見!!



⬆これがEXマーク。これに触れると……。

ゲーム中、なんとなくへこんだところなどに弾を撃ち込むと、「EX」というマークが出現するときがある。これは“エクストラステージ”に入るための入口なんだ。

そこに入ると背景の色が全然違う空間に飛ばされるんだ。この空間には、アイテムが取りきれないほどいっぱい置いてあったりして、かなりオイシイ思いができる。しかし、ある面のエクストラステージは、人間わざとは思えないようなスピードでスクロールするところがある。うっかり入ればそこは地獄。



⬆ご覧の通り、アイテムの雨あられ！　でも敵が強くなっている!?

WRITER'S NOTE

このゲームの気に入ったところは、なんといっても親切な難易度設計。かんたんなモードにすると、本当に初心者でもクリアできるくらいやさしくなっているところがいい。

もちろんSTGをやりこんでいる人が、こんなモードをやっても、イマイチ物足りない。そんなハイレベルプレイヤーのために、エキスパートモードが用意されているんだ。

もちろん弾はボロボロ出されるので、自信のある人は挑戦してみるといいかもしれない。

そしてそれをクリアすれば……ムググ!?

（就職は爆死テレレーンYAS）

ハニーがひたすら駆け抜ける

はにいおんざろおど

フェイス
8月下旬発売予定
¥6,400

ACT 3M

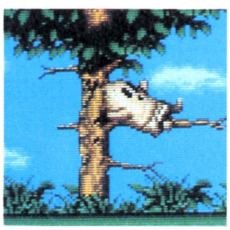


はにいシリーズの第2弾は、横スクロールの道をひた走るという、一見シンプルで実は手ごたえズッシリのアクションゲームだ。その前半戦のすべてのステージを、ルートを添えて一気にお見せしちゃうぞ。

タケミナカタめざして走れ！

突然の大地震はいったい？

突然の大地震にあわてるハニーとレモンのもとに、神様がいきなり現れて、「魔物を閉じ込めていた封印が、今解かれてしまった。おまえたちにタケミナカタを退治してほしいのじゃ」というのだ。さあ、戦いの始まりだ。



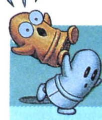
➡木の上で休んでいたハニーを襲った突然の大地震！





⬆誰かが封印を解いてしまったことによって、大地震が起きたんだね。世の中もただならぬ変化をとげてしまったのだ。

⬅大ボスであるタケミナカタまでの道のりはとても長い。この選択画面で、好きなルートを選んで進んでいくのだよ。



ハニー&レモンで2人プレイ

ハニーシリーズ2作めの今回は、なんと2Pモード付き。ハニーの相棒の名前はレモン。どつき合いなんかもできたりして、とっても楽しめちゃうのだ。



⬆2人でどつき合って、オットットなんてことも。

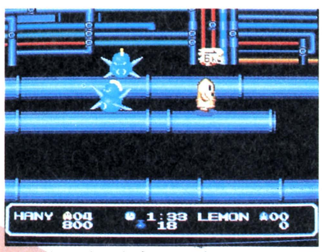


⬅ハニーとレモン、2人仲良く並んで回転アタックだ！

ジャンプ&回転アタックで進め！

横4ラインスクロールの道

ハニーは平行する4つの道がつづく横スクロールのステージを進むのだ。敵への攻撃方法は基本的に回転アタックだけ。敵を倒さなくても面の最後まで進めばクリアなので、敵をジャンプでかわしながら進むのもいいぞ。



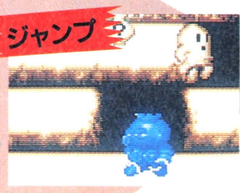
⬆4本の道は自由に行き来できるけど、途中で沈んだり、途切れたりもするぞ。

回転アタック



⬅Ⅱボタンを押すことによってハニーが回転して敵をなぎ倒すのだ。

ジャンプ

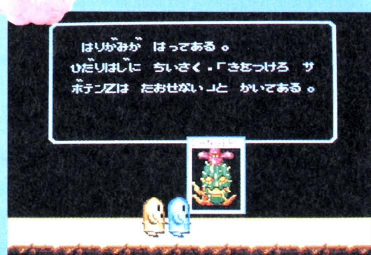


⬅Ⅰボタンでジャンプ。敵を跳び越えて、ひたすら突き進むハニー。

まものについてのヒント



アクション面に入る前に、まものについてのヒントを教えてくれるステージもある。このヒントはよーく聞いておこうね。



⬆倒せないということは、ジャンプするなどして避けて進まないといけないね。知らずに回転アタックをするとイタイめにあうよ。



➡最初に現れた神様が派遣したスパイが、ときどき報告に現れたりもしてくれるのだ。

  イラスト／まみやなつき



きびしい道のりにアイテムは欠かせないゾ

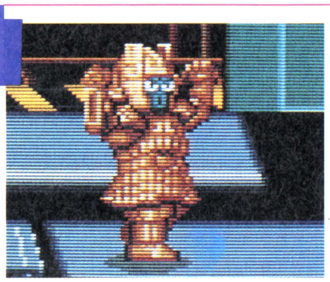


はにいが変身!

だいまじん



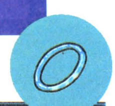
アイテムはどれも道に落ちている。このアイテムを取ると、なんとハニーがだいまじんに変身し、無敵になれるのだ。



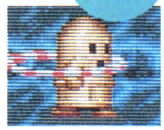
⬅谷に落ちないように気をつけて、ガンガン進んでいこう。

特殊攻撃だ!

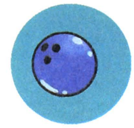
フラフープ



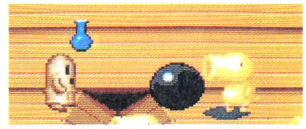
フラフープの回転によって、体当たりで敵を倒すことができるようになる。



ボウリング



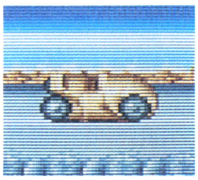
谷間に落ちない限り投げた方向へ転がり、敵をなぎ倒すぞ。



★くるま



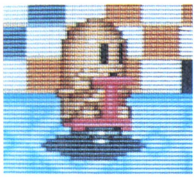
ハニーがくるまに変身し、移動スピードがグーンとアップするのだ。



★ホッピング



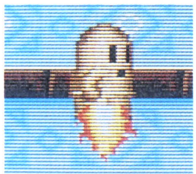
ジャンプする高さと距離が大きくなるけど、アイテムを取りにくくなる。



★ジェットエンジン



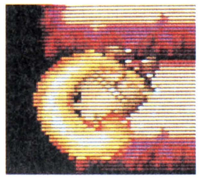
一定時間、空中を自由に移動できるようになるのだ。



★火のたま



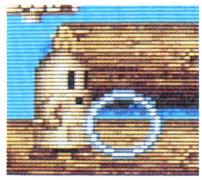
回転アタックをきめると、ハニーが火のたまとなって敵に襲いかかるぞ。



★わっか



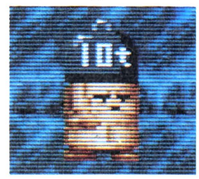
リングを投げつけて敵を倒せるぞ。敵に当たったリングは戻ってくるのだ。



★おもり



持ち歩くと重いけど、ドスンと落とせばその衝撃で道の上の敵を倒せる。



その他いろいろ

青いツボ



25個集めるとハニーが1upするうれしいアイテム。このツボのストックは、面を越えてもコンティニューしても持ち越しなのだ。

?のツボ



得点アイテム。何点のツボかは、取ってからのお楽しみ。無理せずに取ろうネ。

ストップ



一定時間敵がすべて動かなくなる。そのスキにスッタカタッタと進んじゃお。

とけい



面ごとに時間制限があるけれど、その残りタイムを増やしてくれるのだ。

はにい



1upアイテム。2人プレイのときには奪い合いになってしまうのだ。

まがたま





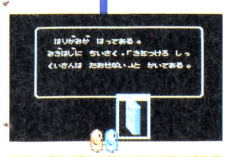
取ったとたんに、炎が画面上を飛びかって敵を一掃してくれる。これはなかなか壮快だよ。



ゆく手をさえぎる敵キャラたち

基本的には、1つの面に1種類の敵しか登場しないけれど、個性的な敵がキミを悩ますぞ。

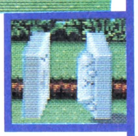
倒せない敵もいる



⬆特殊な敵についは情報をもらえるヨ。



回転アタックをしてもハニーがミスになってしまう、つまり倒せない敵もかなり登場する。ジャンプでかわすか、攻撃用アイテムで倒せ。



⬆➡こいつにつかまると、こういうことに…。



⬆どっぷりさばくというステージに登場するのだ。

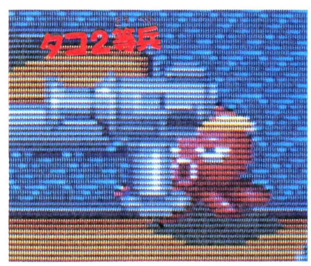


⬅道の下を泳いできて、道の裂け目から地上に飛び出してくるのだ。

へんてこなキャラがいっぱい



⬅なみだのハイウェイに出没。猛スピードで走ってきてハニーを襲う。



⬅しげきのうみに生息。大砲をあやつってハニーを攻撃するのだ。



⬅雲に乗ってやってくる。回転アタックで飛ばすとカワイイゾ。



⬅ハニーを足止めさせようとするうっとうしいヤツなのだ。

New Soft Times



冒険の道のりは長くて険しいのだ

コースを選ぶのはキミだ

ハニーの進む道のりには途中にいくつかの分岐点がある。好きなコースを選んで進めばよいのだけれど、面によってだいぶ雰囲気が変わるので、コースの選び方によって何度も新鮮な感覚を味わえるのだ。

ゲームスタート

せんりのみち

最初の面だけあって谷間も少ないし、スクロールも敵の動きもゆっくり。基本操作になれる面だね。１ＵＰが１つあるよ。



⬆ジャンプや回転アタックはタイミングが大切なんだ。



⬆こつくよみ。ハニーに向かって歩いてくるだけの敵だ。

ひめいのどうくつ

谷や敵が増えてせんりのみちを少し難しくした感じの面だ。強制スクロールでないのでタイムオーバーに気をつけよう。



⬆ステージの長さは10km。６kmという立て札は、あと６kmあるということだよ。



⬆こつくよみは、一度通り過ぎても、ハニーが同じレーンにいると戻ってくるのだ。

さくらうんかい

左から敵がやってくる面だ。その敵は雲に乗っているので、ジャンプで跳び越えるのは無理。レーンを変えてやり過ごすか、倒すかどちらかだ。



⬆ピッカリボーイを攻撃すると、こんな姿で飛んでいくゾ。

なみだがわ

川を流れる丸太の上を進んでいく面。長い丸太や短い丸太があるから飛び移るときに気をつけて。丸太の上ではカッパ64がウロつく。



⬆まが玉を使って、ワラワラ出てくる敵を一度に倒せ。

ハテナかざん

背景の火山から、倒せない敵であるおいわがガンガン降ってくる。ちなみに、ハニーの進むレーンの変更は十字キーを上下にいれればよいのだ。



⬆おいわが目の前に！　くれぐれも下敷きにならないでね。

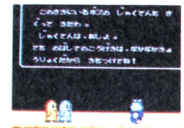
ふんせのやね

ピョコピョコはねるまぬけねこをかわしながら屋根の上を進むのだ。まぬけねこが右から来るレーンと左から来るレーンがあるよ。



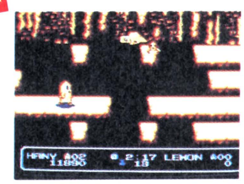
⬆後ろに見えるお月さまがとってもきれいだネ。

ふうんのどうくつ



⬅最初に情報が得られるのだ。

途中には敵は出てこないけれど、最初の中ボスである“じゃが神”が面の最後でキミの来るのを待っているのだ。



⬆足場が狭いけど落ちないで。貴重な１ＵＰがあそこに。

ボス

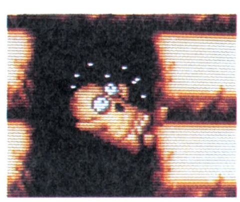


⬆ユラユラと現れて、突然腕をビロローンとのばして攻撃してくる。弱点の足を狙え！

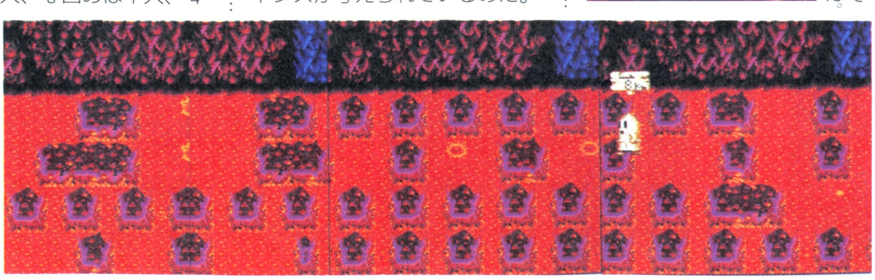


谷間に落ちるとそこは地獄

ハニーは谷間に落ちるとミスになる。だけど、最後の１人のときに谷間に落ちるとなんとそこは地獄。地獄に落ちた瞬間に残り人数が３人（２回めの地獄落ちは２人、３回めは１人、４回めは地獄に落ちずにゲームオーバー）に増え、地獄の10kmロードを無事に渡りきると、残った人数でその面を最初からやり直しとなる。つまり、復活のチャンスが与えられているのだ。



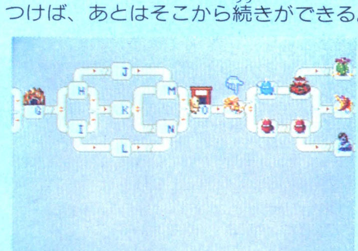
⬅ハニーが地獄へと引きずり込まれる瞬間なのだ。



⬅ここが地獄。敵はいないけれど足場がなんとも狭くて大変。

コンティニューがあるよ

手ごたえ十分のゲームだけにコンティニュー付き。上のマップでは、ふうんのどうくつ・クックバットのにわ・なみだのハイウェイのそれぞれにたどりつけば、あとはそこから続きができる。



⬆難しい面のなみだのハイウェイでゲームオーバー。でもここからスタートできるもんネ。



全30ラウンド

面は全部で30ラウンド（実は＋２ラウンド。１つは地獄でもう１つはヒミツ）。今回は前半戦の16ラウンドを紹介したけど、ハニーの冒険はまだまだ続くよ。

ナロウウェイのもり

かえで天狗が左側から飛んできて、着地した後はかえでのうちわであおぎだすぞ。かえで天狗の着地場所は影が教えてくれるからうまくかわそう。



⬆ほーら、かえで天狗が飛んできたぞ。影のつく場所に着地するんだ。

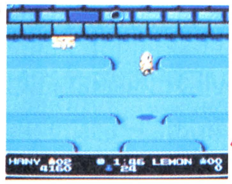
いばらのみち



⬆同じレーンにいるハニーを見つけると猛スピードで追ってくるしっくいさん。つかまると塗り込められちゃうのだ。

ふめつのげすい

４レーンの道が水中に沈んだり浮かんだりを繰り返し、時には１レーンしか残らないことも。レーンをうまく渡り歩こう。



⬆手前から３つめのレーンが今にも沈みそう。いつまでも乗っていると溺れちゃうのだ。

かなしみのたたみ



⬆再びカッパ64の登場。敵がやたらと多いのだ。畳の上のトゲトゲを跳び越えたとたんに敵とゴツンなんてことも。

あこぎのろうか

本当にあこぎな面。敵は飛び道具攻撃をするわ、目の前の床は突然割れるわ…。慎重に進むほかないのがじれったいのだ。



⬆つぼかかえの吐き出すボールは、波形を描いて飛んでいく。床にのまれないようにネ。

とめどなきひょうくつ



⬆氷がとっても冷たそうな面。敵のはくしゃくペンギンが、おなかを使って氷の上をツツツーッと滑ったりするヨ。

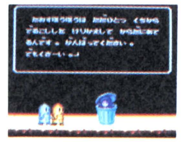
しげきのうみ

船の上で大砲をあやつるタコ２等兵が登場。なんとハニーも⑪ボタンで大砲を撃てるので、大砲を奪って逆襲だ！



⬆タコ２等兵の撃ってくる大砲の弾はジャンプでかわして、早く大砲を奪うのだ！

クックバットのにわ



⬅しし王の倒し方についての情報。

２匹めの中ボスであるしし王が面の最後で待っている。面の途中にもマヌーこうもりが出現。



⬆マヌーこうもりがこんなに！ストップを取れ。



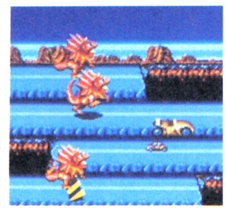
⬆しし王の吐き出すこししを、けり返して、しし王に何度かぶつければ倒せるのだ。

なみだのハイウェイ

くるまにならないとスクロールのスピードについていけない、くるまになると穴に落ちやすい、だっとかげは速い、ジャンプ台は邪魔…。泣きの涙のハイウェイだよ。



⬆くるまのアイテムを早く取らないと、だっとかげのえじきになるのは時間の問題。



⬆だっとかげが４匹そろって走ってくることもしばしば。１匹は穴に落ちていったのだ。

ゲーム後半に突入だ！



まだまだ先は長いぞ

後半戦はもっともっと特色のある楽しいラウンドが続くよ。ユニークな敵もまだまだたくさん登場。さあハニー、途中でさらに２人の中ボスを倒し、最終面のタケミナカタをめざせ！

EEでんてつ



⬆まん中の２つのレーンに電車が走り、その他のレーンではグラサンアッコとセーラーケイが、ハニーをなかなか進めさせてくれないのだ。ここは楽しい面だゾ。

みちなきみち



⬅選んだ道が途中で途切れていたりする。そんなときには急いで戻ってやり直し。

みちみち



⬆スクロールの速さが、超高速になったかと思えば突然とってもゆっくりになったりするんだよ。

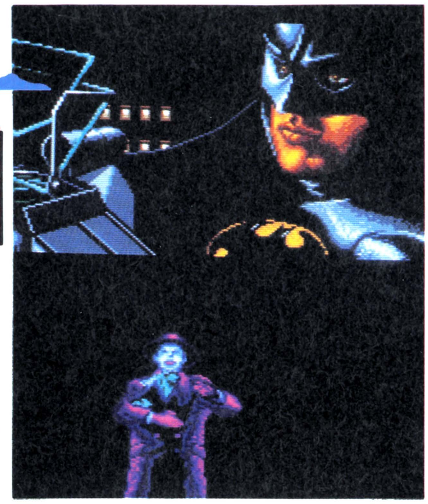
WRITER'S NOTE

前作はユニークなSTG。はにいシリーズ第２弾の今回は意表をついてユニークなACT。パッと見は簡単そうで実はとっても難しいという、やればやるほどのめりこんでゆくためのツボを見事に押さえている。難易度についても、イヤになっちゃう前には先に進めるようになるという抜群な設定。しかも、やりこむとボーッとしていても自然に先に進めてしまうという不思議な悦楽があるのはナゼ？（まゆりん改め草葉野陰太郎）



正義の味方参上！
BAT MAN

サン電子　9月発売予定／¥6,500　ACT　4M



FC、GB、MDと移植された『バットマン』が装いも新たにPCに登場だ！　にっくきジョーカーをやっつけろ!!

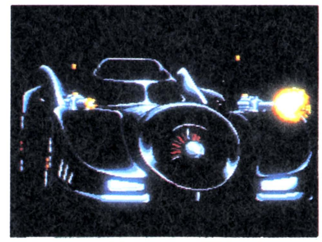
パズル要素が加わったNEW ACT！

この『バットマン』は、映画「バットマン」をモチーフに作られていて、ゲーム中の画面は映画で登場したものばかりなんだ。映画を見た人ならわかるよね。映画を見なかった人も、レンタルビデオで借りて、ビデオを見てからプレイするのをおススメするよ。そうすれば、いっそうプレイする楽しみも増えるからね。

いろいろな機種に移植された『バットマン』だけど、PCエンジン版では面クリアタイプのアクションゲーム。全体が４つのシーンで構成されていて、１つのシーンが12ステージからできているんだ。各シーンの終わりにはビジュアルが入っていて、ゲームを盛り上げてくれるぞ！　最後にジョーカーとの対決だ!!

⬇バットマンの武器は、ブーメランのようなバットラング。



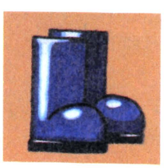


⬆これはバットマンの愛車だよ。いろいろな武器を装備しているぞ！

アイテム

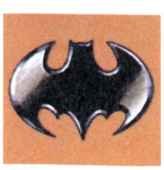
いくらヒーローのバットマンといえど、ノーマルのままではさすがにつらい。そこで、ヒーローのお助けをしてくれるのが数々のアイテム。

ゲームの途中で死んでもパワーダウンはしないけれど、コンティニューをすると、ノーマルに戻ってしまうぞ。ノーマルではかなり苦しい。



歩くスピードUP

このブーツを取ると、バットマンの歩くスピードが速くなるんだ。敵からも逃げやすくなるね。



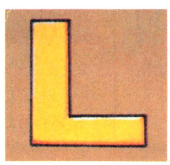
弾のスピードUP

このバットマンマークを取れば、バットラングのスピードが速くなるんだ。これを取らないとツライぞ！



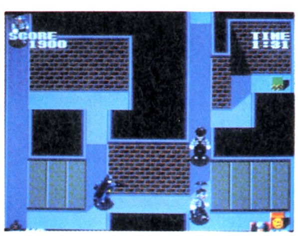
無　敵

これは一定時間無敵になれる星マーク。バットマンが点滅している間に、どんどん進もう。



飛距離UP

このＬマークは、バットラングの射程距離をのばすことができるんだ。橋や壁の向こう側の敵もこれでだいじょうぶ。

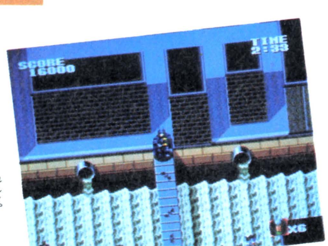


⬅バットラングの飛距離は３段階までのびるんだ。でも、スピードが遅いとなかなか帰ってこない。投げている間は攻撃できないぞ！



連　射

これを取れば、バットラングが最高３連射になるんだ。敵が多くいるところで有利。

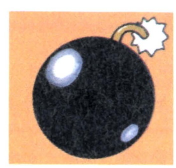


➡バットラングが３連射できれば、かなり戦いが楽になるぞ。あとは、足を速くして、Ｌマークを取りたいなぁ。



タイムが増える

この時計を取れば１分間残りタイムが増えるんだ。タイムオーバーになる前に早めに取ろう。

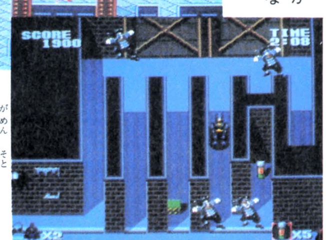


敵全滅

画面中の敵キャラが、ドカーンとぶっ飛んでしまう爆弾だ。敵キャラに囲まれたときに役に立つぞ！



⬅おーっ。敵キャラが空高く飛んでいく。なんかまぬけだね。



➡画面の外からもふっ飛んでくるんだ。いったいどこまで飛んでいくんだろうなぁ？

　イラスト／薄葉士郎

【全48ステージをクリアできるか!?】

シーン1 Gotham City

まずバットマンは、この「Gotham City」(ニューヨーク市って意味だよ)からスタートするんだ。ここでは、バットマンが街にバラまかれた化粧品を拾っていくんだ。画面上の化粧品をすべて拾えば、ステージクリアだよ。この化粧品は、ジョーカーが作った死の化粧品で、顔にぬると笑顔で死んでしまうというものなんだ。

街中だけあってお店があったり、ポスターが貼ってあったり、トラックが走ってたりもするんだ。画面上の化粧品を取ると、突然矢印がでてきて新しい通路が現れるなんていう仕掛けもあるわけ。

ステージの後半でてでくる赤い三角マークは、その上に乗るとバットマンが同ステージ内の他の場所にワープするんだ。ワープをうまく使わないと、クリアできないステージもあるよ。

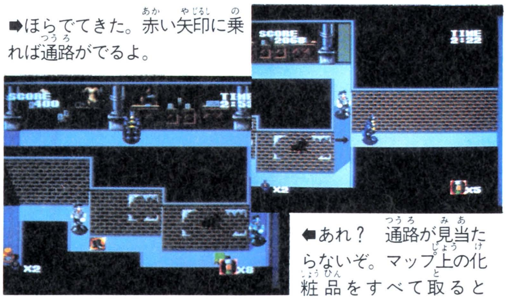


⬆これは、バットマンが化粧品を拾っている姿なのだ。しゃがんだところがかわいい。





⬆おっと、トラックが来たぞ。いくら正義の味方でも、赤信号で渡ったらダメっ！　交通ルールを守ろう！



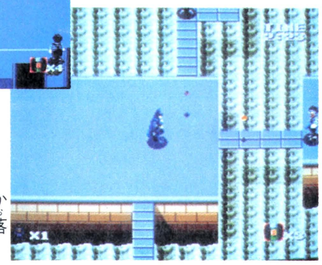
➡ほらでてきた。赤い矢印に乗れば通路がでるよ。

⬅あれ？　通路が見当たらないぞ。マップ上の化粧品をすべて取ると……。

⬇後ろからも敵が来た。バットラングを投げているときは動けないので注意！



⬆横断歩道以外のところは、渡れないぞ。タイミングよく向こう側へ！

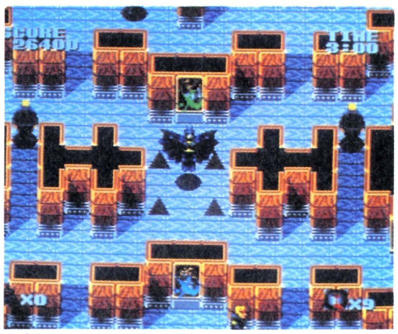


➡あんなところに橋がかかっている。橋からは落ちることはないのだ。

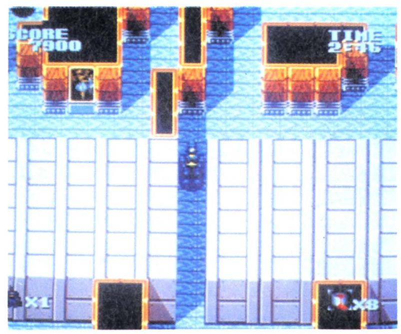
シーン2 Flugelheim Museum

ここでは、ジョーカーの手下たちが汚してしまった名画を、バットマンがきれいにお掃除するんだ。映画のほうでは、ジョーカーが女の人をさらいに美術館に来たところをバットマンが救出するというシーンだったけどね。

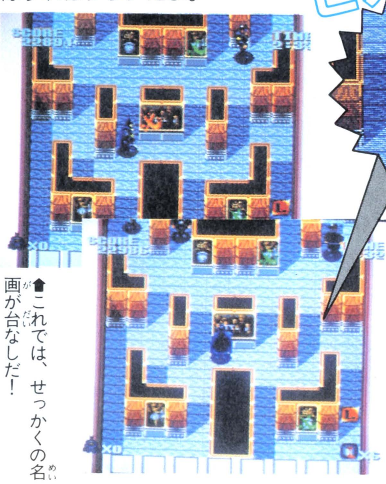
マップ上の名画をすべてお掃除すればクリアだよ。



⬆空からふわっと舞い降りるバットマン。ワープゾーンの三角印がいっぱいあるなぁ。



⬆狭い通路では、敵キャラに囲まれないようにね。中にはバットマンに突進してくるやつもいるぞ！



⬆これでは、せっかくの名画が台なしだ！



⬆ふきふき。やった、きれいになったぞぉ！　ピカッと光るところがいいね。

⬅ここはひとまずお掃除、お掃除。だけどこんなことで汚れは落ちるのかなぁ？



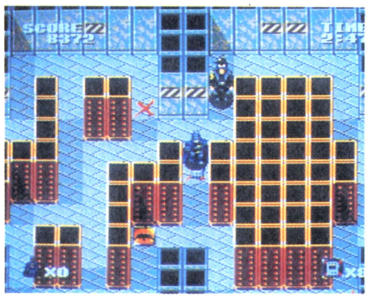
⬅バットラングは敵キャラを貫通するんだ。



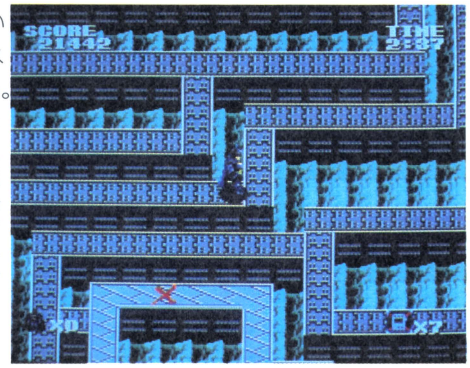
⬅とっても広い美術館だから、迷わないようにね。

シーン3 Axis Chemical Factory

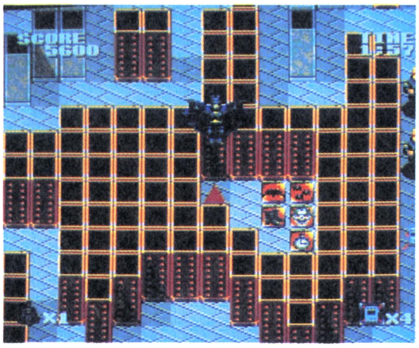
ここは、宿敵ジョーカーが街中にばらまくための、化粧品を製造している工場なんだ。罪もない人たちを、無差別に傷つけようとするジョーカーの企みは許しておけないネ。ここでのバットマンの目的は、画面上にある赤い×印に爆弾を置いていくこと。全部の×印の上に置けばステージクリアだよ。足場が狭いところや、ベルトコンベアーに乗って移動しなくちゃいけないところもあるんだ。ベルトコンベアーは進む方向が決まっていて、逆走はできないので注意が必要だぞ！　マップも迷路状になっているので、道に迷ってタイムオーバーなんてならないようにね。敵キャラも動きの速いやつや、ピストルを撃ってくるやつも増えるので慎重に……。



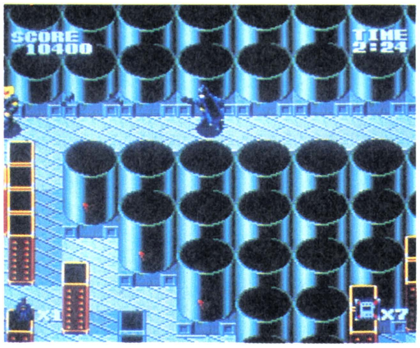
⬅これは、バットマンが爆弾を仕掛けているところなのだ。



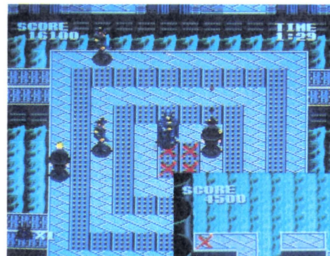
⬆ベルトコンベアーだらけだぁ。どこへ運ばれるんだろ？



⬆アイテムがいっぱいある部屋だよ。でもここへ来るには、どこからワープしてくればいいんだろうなぁ？



⬆タンクが立ち並んでいるぞ。あの中に死の化粧品のもとが入っているに違いない。早く爆破しなければ！



⬅×印が4つあるぞ！　敵にやられる前に早く置け！

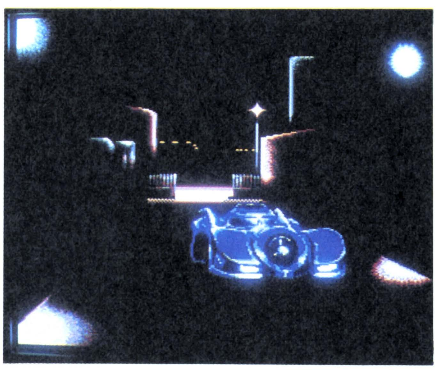


➡足場がかなり狭くいりくんでいるぞ。でも、道から落ちることはないんだ。

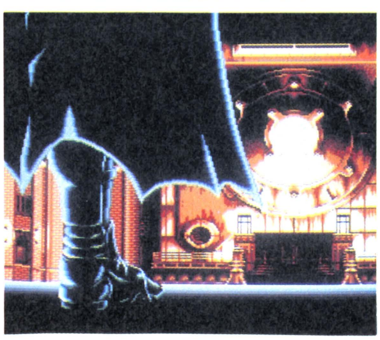
見よ！驚異のグラフィック

1つのシーンが終わるごとにビジュアルシーンが用意されているんだけど、これがまたスゴイのなんのって。特に最後のビジュアルシーンなんか、背筋がゾクゾクするぞ！　まるでCDロムのゲームを見ているようだよ。

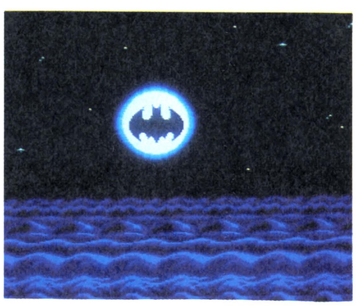
ビジュアルシーンは、映画ででてきた場面をもとに作られているんだ。映画やビデオを見た人なら、「あっこれ、あのシーンだ」と、ひと目でわかるぞ。



⬅真夜中に車に乗って工場へと向かうバットマン。はたして無事に戻ってこれるだろうか？



⬅これは、バットマンが美術館に乗り込む前のシーンだよ。



➡満月に映えるバットマンマーク。月夜の晩にはコウモリがよく似あうね。

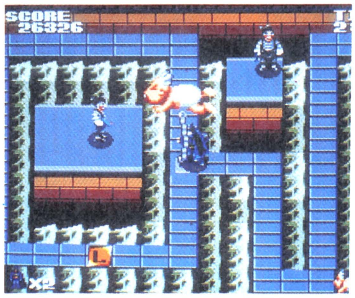
JOKER



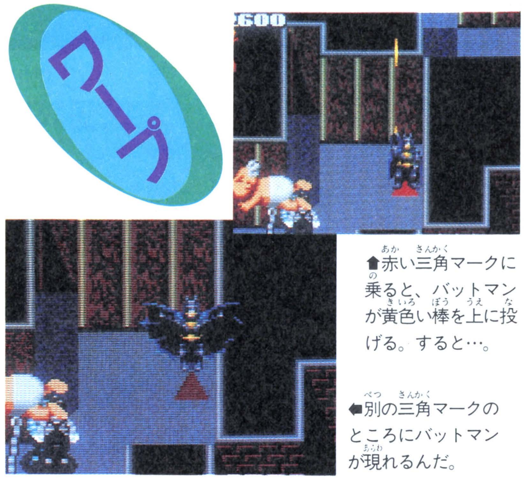
⬆こいつが宿敵ジョーカーだ！　まぬけな顔をしているが、やることは卑劣で汚いのだ。一刻も早くこいつを倒せ!!

シーン4 Gotham City

いよいよ最後のシーンだ。再びGotham Cityに戻ってきたバットマンは、街のあちらこちらに浮かんでいる気球の鎖を切りに出動。映画では、この気球に毒ガスがついていたけど、ここではただの気球だから心配いらないよ。無事全部の鎖を切ればステージクリアで、このシーンをクリアするとジョーカーとの対決だ！　はたしてどんな場面が待っているかな!?

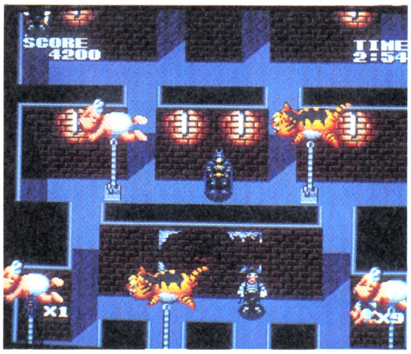


➡こういうふうに気球に触れれば鎖は切れるよ。周りの敵に気をつけてね。

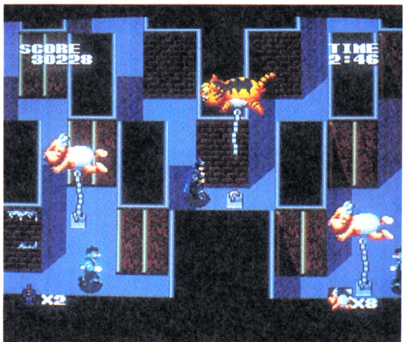


⬆赤い三角マークに乗ると、バットマンが黄色い棒を上に投げる。すると…。

⬅別の三角マークのところにバットマンが現れるんだ。



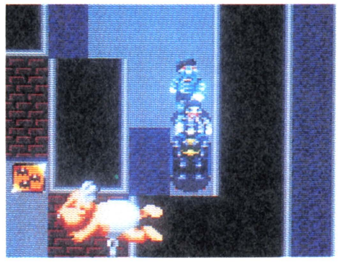
⬆誰だぁ、こんなふざけた気球を道の真ん中につけたやつは？　でもなかなかかわいい気球だなぁ。



➡切れた気球は、ふわぁっと上にのぼっていくんだ。あれにつかまれば空も飛べるかなぁ？

無敵

➡赤い三角マークの上でじっとしていると、そこは安全地帯なんだ。



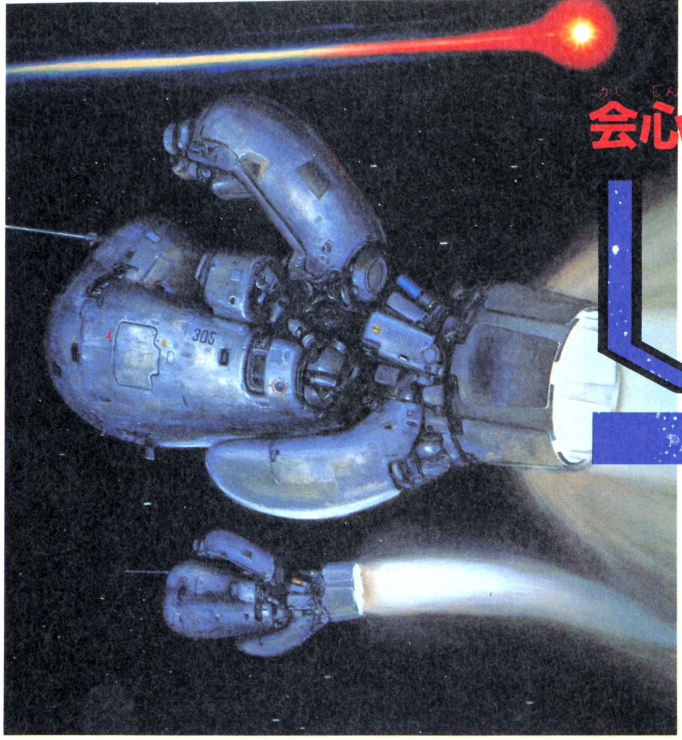


バットマンが飛行機に乗って、ジョーカーを狙うシーン。でも逆に、ジョーカーの持っている銃口の長ーいマグナムでやられてしまうんだ。

WRITER'S NOTE

某ソフトメーカーから発売中のゲームにコンセプトが似ているね。でもこちらは4Mだけあって、グラフィックや音が◎。あとなんといっても、とってもビューティフルなのがビジュアルシーン！　こいつはやみつきになりそう。

（レンタルビデオを借りたユウ）



会心のCDロムSTG、GO!!

LEGION
レギオン

日本テレネット／9月下旬発売／¥6,780　STG

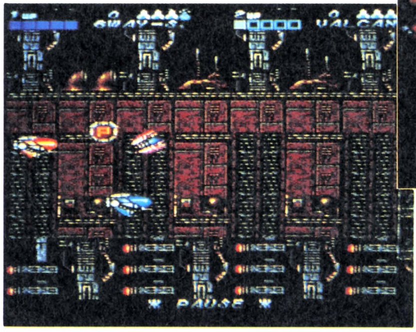
日本テレネット作品といえば、今まで多くのビジュアルがあることなどが特徴だったよね。ところが今回の『レギオン』では、純粋にSTGのみにこだわった違った作風を見せてくれているぞ!!

宇宙暦2060年、広大なる戦場へ"SF－90"発進!!

まず、このゲームについていえることは"ひたすら戦う" というSTGの原点だけに焦点を絞ってゲームを開発しているということ。だから、ゲームをプレイしていても、ステージ間などにビジュアルシーンはなし！　すごく淡々とした感じでゲームが進んでいく。でも、そうすると「ビジュアルシーンを楽しみにテレネットのソフトを買ってるのに……」という人はがっかりするかもしれないよね？

そこはご心配なく。ちゃーんと心憎い演出がゲームを盛り上げてくれるぞ。その演出とは、ステージ開始時とボスとの対決前に入っている英語でのナレーション。これがへたなBGMなどより戦闘の緊張感を高めてくれているんだ。さらに、プレイのしかたでストーリーが変わっていくらしいぞ。

今回は各ステージや全アイテムなどを通して、『レギオン』のすべてを紹介だ。



➡各ステージで待つ敵キャラやトラップも、キミの挑戦欲をかき立ててくれる。ゲームバランスもちょうどいいぞ。



⬆きれいなグラフィックと、ＳＴＧの原点を目指した本格的なゲーム内容。ＳＴＧのファンなら、ぜひプレイしてみてほしい作品だ。

SF－90　連邦軍超高性能戦闘機

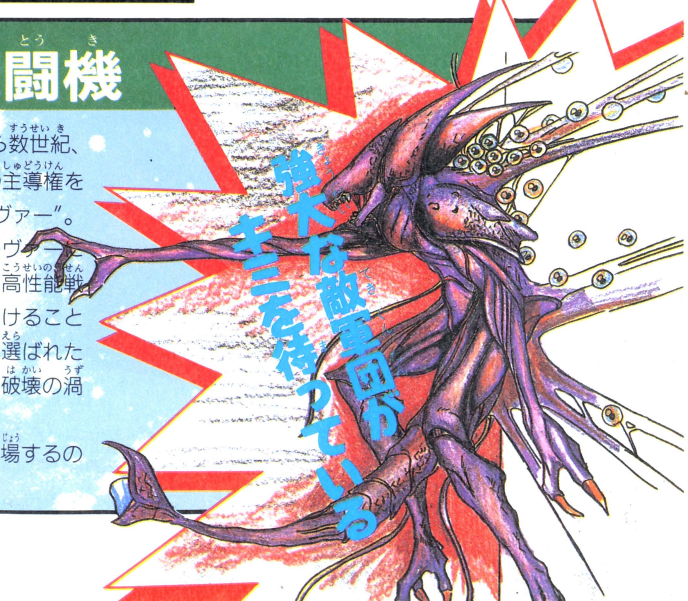
☆デザインは加藤直之氏



⬆➡マイキャラのデザインは、超有名イラストレーター加藤直之氏。

宇宙が人類の勢力圏となってから数世紀、自らを皇帝と称し、惑星ループルの主導権を握った男がいた。その名は、"ルーヴァー"。破壊と侵略によって平和を乱すルーヴァーに対し、連邦軍は最終兵器ともいえる高性能戦闘機「SF－90」をもって決着をつけることを決意。そして、その搭乗員として選ばれたのが、そう、キミなのだ。今、死と破壊の渦巻く戦闘ステージへ出撃せよ!!

このゲームでマイキャラとして登場するのが、この"SF－90"だ。

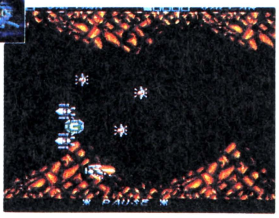


バリエーション豊富な攻撃で、激戦を乗り切れ!!

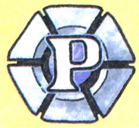
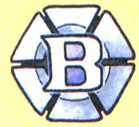
STGの基本になるのは、やっぱり攻撃ってものだよね。この『レギオン』でもそんな基本に忠実に、様々なパワーアップアイテムが登場して、キミのプレイを助けてくれるぞ。

パワーアップアイテムはすべて敵のアイテムキャリアによって運ばれてくる。うまく撃墜して、欲しいアイテムは必ずキャッチしよう。それから、2人同時プレイのときには、アイテムを奪い合うなんてことのないようにね。

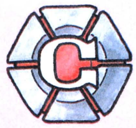
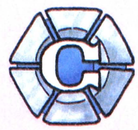
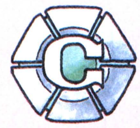




⬆STGのパワーアップには欠かせないアイテムたち。取りこぼしのないようにね。
➡様々なアイテムを運んでいるアイテムキャリア。見逃さずに撃墜しよう。

Pアイテム	Mアイテム	Bアイテム	Oアイテム
			
各ショットのレベルアップができる。最高5段階までアップする。	通常のショットとは別に、地上へのミサイル攻撃ができるようになる。	これを取ることで、特殊攻撃の数が増加してゆくのだ。	マイキャラの耐久力ともいえる、シールドを補充できる。

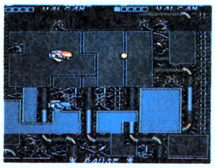
Cアイテム 一定の時間で色が変化していて、取ったときの色によって、それぞれ効果の違う攻撃法が使えるようになる。

●バルカン●	●ホーミングM●	●ワイドショット●
		
最初から装備している武器。前方攻撃用。	かなりの破壊力をもつ追尾ミサイル。	弾が大きいので多くの敵を巻き込むことができる。

ショットは3種類

基本的な攻撃方法は、3種類あるんだ。それぞれ最高5段階までパワーアップするので、ステージやボスキャラに合わせて変えていけば、すごく心強い味方といえるぞ。

バルカン



●バルカンショット
ゲーム開始時に、自機に装備されている。連射攻撃OKだ。



●ツインバルカン
Pアイテムを1回取った状態。ノーマルに比べ2倍の攻撃力だ。



●レーザー
3段階めはレーザーにチェンジ。当たりは小さいが貫通力は抜群。



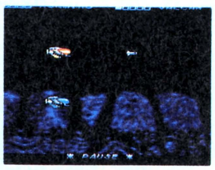
●ツインレーザー
1本のレーザーから、攻撃範囲が2倍のツインになる。

ウェイブレーザー



ゲーム中の全攻撃方法の中で、最大の破壊力を持っているウェイブレーザー。

ホーミングミサイル



●パッシャー
1発の破壊力が強く、レーザーに次ぐ威力を持つホーミング。



●T-パッシャー
Pアイテムを取ることで、前方3方向にミサイルを発射。



●サイドアーム
さらに前後それぞれ2方向ずつにミサイルを発射できる。



●D-アーム
サイドアームより1発多い、前3後ろ2のミサイル攻撃ができる。

ハイパー



全攻撃方法の中で、唯一死角のなくなるホーミングの最大パワーだ。

ワイドショット



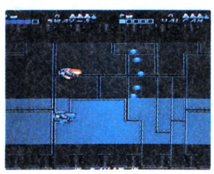
●2WAY-S
前方攻撃のみに重点を置いている、ワイドショット。



●3WAY-S
Pアイテムを1回取ることで、前3方向に攻撃できる。



●4WAY-S
Pアイテムを2回取ることで、前4方向に攻撃できる。



●5WAY-S
Pアイテムを3回取ることで、前5方向に攻撃できる。

6WAY-S



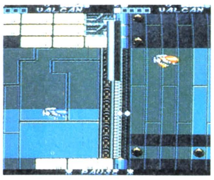
ワイドショットの最強状態。前方向をほとんどカバーする広範囲攻撃だ。

スリリングな宇宙空間を紹介だ!!

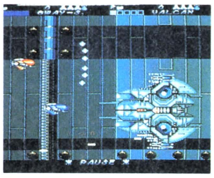
“SF−90”に搭乗したキミが、戦っていくステージは全部で10。特別に今回の紹介では、ボスキャラを中心に各ステージの様子をお見せしちゃうぞ。中には、ステージCのようにステージ全体＝巨大母艦なんてのもあって、そのド迫力にびっくりしちゃうことうけあいだ。そうそう、これはゲーム全体にいえることなんだけれども、ゲーム中でのアクセスはとても少ない！　スムーズにストレスなくプレイできるぞ。

Stage A 空洞惑星

何もない宇宙空間から始まるこのステージ。しばらく進むと空洞惑星内部に入るが、それほど手ごわい敵は出ない楽勝のところだ。

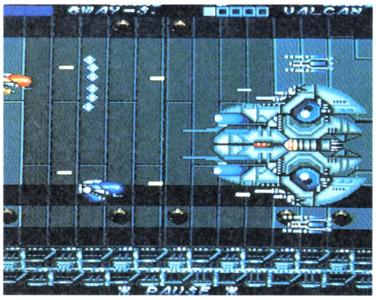


➡ボス対決は、ドック内での戦いだ。



➡回転するオプションとともにボス戦艦登場。

●中型戦艦●



⬆この中型戦艦は、中央から太いレーザーを吐くので注意が必要になるぞ。

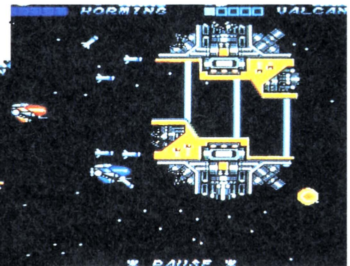
Stage B 流星群&人工恒星

ステージの上下左右から、大小様々な流星が降ってくる。さらに、そのあいだを抜って敵の戦闘機編隊が襲いかかってくる。最後には燃えさかる人工恒星が流星雨を降らせながらぶつかってくるのだ。

⬇人工恒星の下半分。こうなれば、もうやっつけたも同然だよね。



●人工恒星●

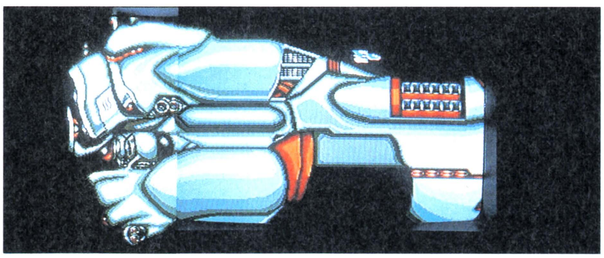


⬆この人工恒星は、最初周囲にコロナをまといながらぶつかってくる。

Stage C 巨大母艦

ステージが始まると、いきなり巨大母艦が登場!!　ここでは、この母艦を倒すことが目的になるんだ。しかし、搭載している小型戦闘機や、戦艦のあちこちに取り付けられている砲台から激しい攻撃があるので、なかなか手ごわいぞ。

●巨大母艦●



⬆とにかくでっかいボスキャラ、巨大母艦。この写真はまだ開発中のものなので、ザコが出てないけど実際はかなり手ごわいんだ。

Stage D 砂の惑星

荒涼たる地表で、襲いかかってくるロボット兵団との激戦が繰り広げられる。敵キャラには、中型戦艦や迎撃型ロボットなども登場し、攻撃は激しい。



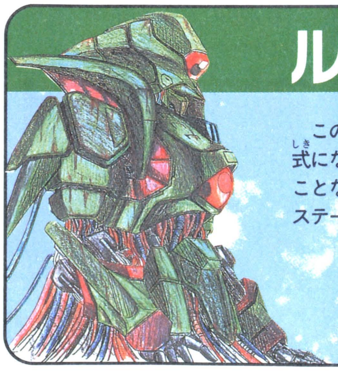
⬆かなり熱そうな色の砂の惑星。でも、このかんじじゃ灼熱の惑星っぽいね。

●蟻地獄型ロボット●

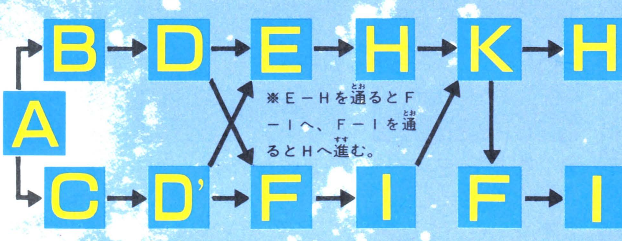


⬆突然地中からレーザーを吐いてくるボスキャラ。さらに尻尾から子供を出していくので要注意だ。

ルート選択はキミしだい!!



この『レギオン』でのステージ進行は、選択方式になっている部分があるんだ。それはどういうことなのかというと、右にあるルート図の通り、ステージAとD、D'を終えた時点で次ぎに進むルートを選べるということ。だから、同じステージなのに環境が変わっていたり、体験しないところなども出てくるんだ。



Stage D' 氷の惑星

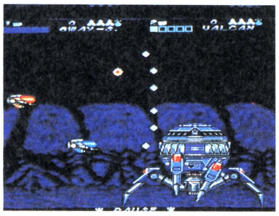
ステージDと、まったく同じ地形ながら、惑星が凍ってしまっているステージD'。ここでは、小型戦闘機や飛行ロボットたちが襲ってくる。



⬆多彩な攻撃法で襲ってくる蜘蛛型ロボット。



⬆動きを止めて再降下ミサイルを大量に発射。



⬆移動中に出す弾をよけながら、確実に攻撃しよう。

Stage E 異生物

特異な雰囲気をもつステージE。ここには敵軍団は登場せず、奇怪な生物が侵入者であるキミに攻撃をかけてくるぞ。



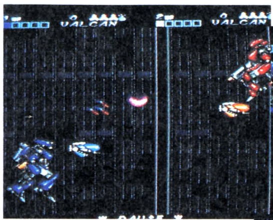
⬆鋭い爪のついた腕でパンチを繰り出してくる。攻撃の範囲がかなり広いので要注意。



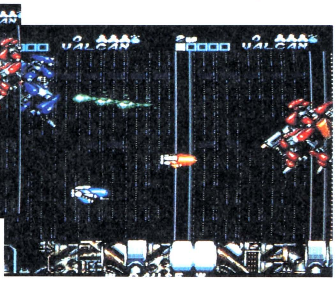
⬆不気味なボス、バイロイド。とても危険な敵だ。

Stage F 衛星要塞外壁

敵の猛攻が待ちかまえている、衛星要塞外壁。とにかく固定砲台と、内部からいきなり現れてくるロボットどもが手ごわい。



⬆色違いの防御型ロボットが2機で襲いかかってくる。



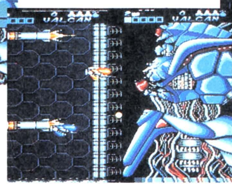
⬆こいつらの攻撃には、追尾ミサイルなどもあってよけるのが大変。

Stage H 巨大ロボット

最後のボスキャラがメチャかっこいい。上半身だけのボディから、ブーメランレーザーやビームをぶちかましてくるのだ。これは必見!!



⬆いきなり登場する、建造中の巨大ロボットTOY。巨体が迫力ものだ。



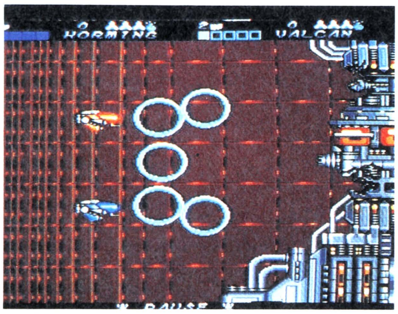
⬆恐怖の4段攻撃が、激しくキミを襲うぞ。よけまくれ!!



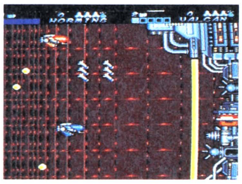
⬆無残にも破壊され、いろんな個所にひび割れが入っていくTOY。

Stage I 衛星要塞

衛星要塞内部での戦闘ステージ。難易度はもちろん高く、ハイレベルなテクが要求されるのだ。



⬆攻撃目標のプラズマ炉は、逃げ場のないようなリングレーザーを発射してくる。

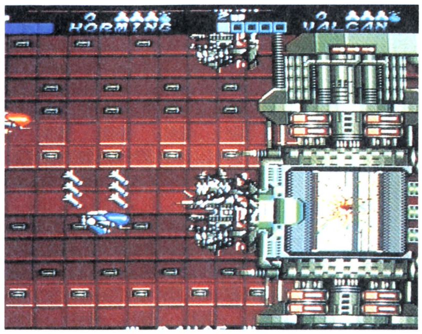


⬆ボスはプラズマラインを張って、防御をするぞ。

Stage K 惑星ループル

いよいよ、敵ルーヴァーの本拠地、惑星ループルを攻撃だ。ここでは、今までのステージで登場した敵キャラが総出演で襲いかかってくる。

しかし、ボスまでたどり着けば、あとは特殊攻撃をしないガーディアンだけなので、勝利はかたいぞ。



⬆中央が、最後の攻撃目標だ。撃ちまくれ!!

WRITER'S NOTE

最近の日本テレネットは本当にスゴい!! 何がといえば、まずグラフィック。今までも、数多いビジュアルなどでボクらを楽しませてくれていたんだけど、そのクオリティが格段にアップしてきたんだ。今回の紹介で使用している写真を見ても、その辺のことをわかってもらえるよね。さらに、CDロムソフトにつきものの、アクセス時間が短縮されていて、よりスムーズなゲームをプレイさせてくれるようになったぞ。

てなわけで、何かと新しい部分を見せてくれ始めているテレネットなんだけど、今回の『レギオン』もなかなかのデキといえるぞ。特に、STGの命ともいえる爽快感がかなり◎。次々と襲ってくる敵キャラとの戦闘が、バランスのいい難易度で楽しめるんだ。

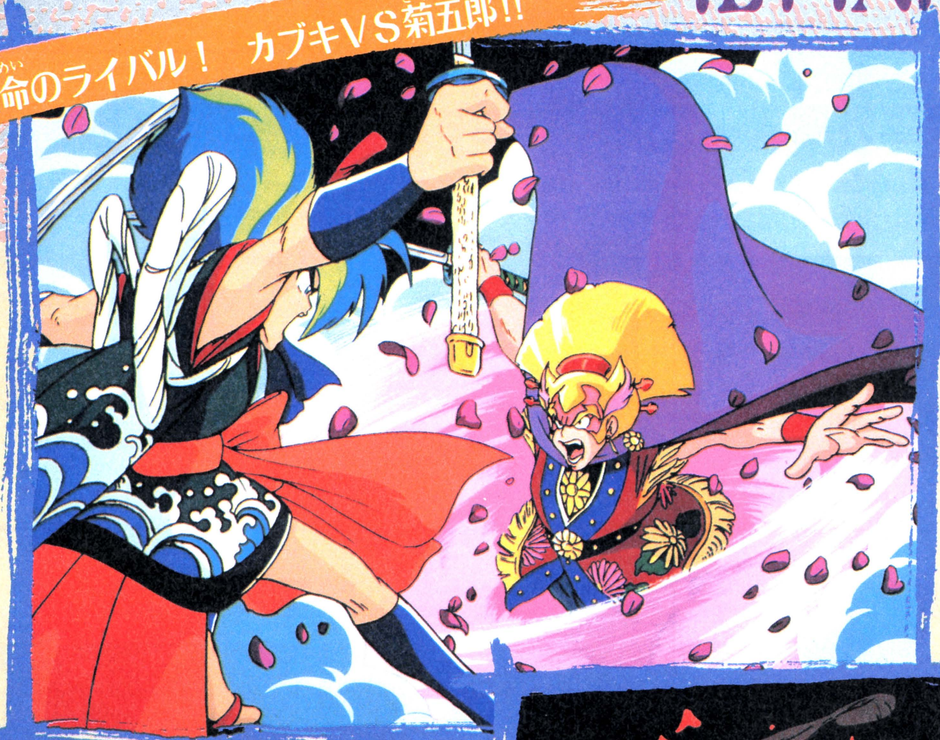
そのうえ、各ステージのラストで待っているボスキャラが、グッドデザインのスタイルで登場してくれるので、思わずワクワクしちゃうこと うけあいだぞ。

とにもかくにも、これからの日本テレネット作品には要注意だね!! (DESIRE)

強力！ 敵キャラ新情報キャッチ!!

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 卍MARU

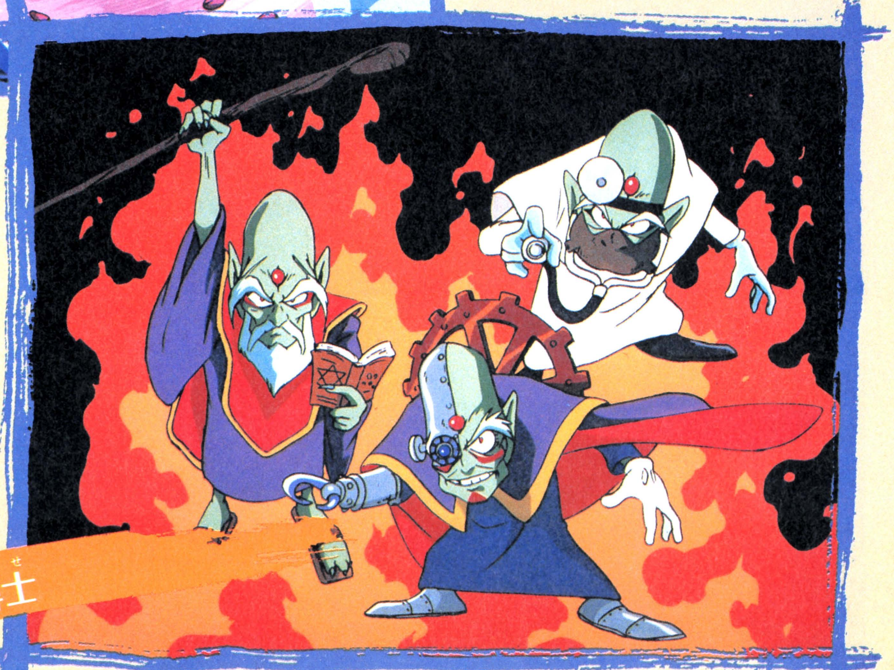
宿命のライバル！ カブキVS菊五郎!!



◀怒濤のハデ好き男、カブキ団十郎にライバル出現!! その名も菊五郎、紀伊の国は密林城の城主だ。カブキに輪をかけたハデ好きで「自分より目立つヤツは、許せない！」という信条の持ち主。得意技のピンクの竜巻を乗りこなし、カブキを相手に「どちらがハデか?」と勝負を挑んでくるぞ!!

敵キャラはこうなる

この菊五郎や三博士をはじめ『天外II』の敵キャラは、とにかく個性的。おまけに、敵専用の乗り物や魔法も多いから、戦闘もより面白くなるぞ。さらに、前作『天外魔境』のボスキャラもパワーアップして復活するらしいのだ！



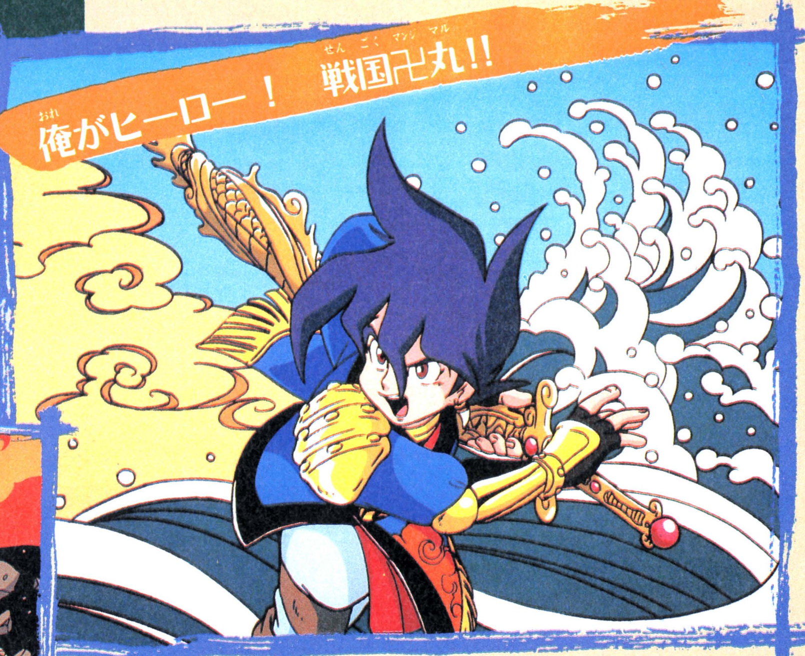
▶7月号で紹介した、『天外II』のプレストーリーを覚えているだろうか? ジパングの西半分を支配するタイクーンをそそのかし、根の国の王・黄泉の復活をもくろむ暗黒軍団の幹部、それがこの三博士だ。この三博士、正式な名前はまだ決まっていないが、魔法、生命・生物、からくり、とそれぞれに得意な分野があるのだ。あるときは協力し、またあるときは、お互いに足を引っ張り合いながら、卍丸一行にさまざまな妨害策を仕掛けてくるぞ。

初見参!! 根の国三博士

II

製作発表以来、はや5か月。スタッフの熱気は盛り上がるばかりの『天外II』。すでに、シナリオ、マップおよび主な敵キャラデザインは終了し、プログラム作業も着々と進行中なのだ!!

俺がヒーロー! 戦国卍丸!!





なんでも豪快!! 極楽太郎

▲波しぶきをバックに、キメッ! って感じの卍丸。今までのRPGの主人公とはひと味違った、ドラマチックな成長をしてくれるらしいぞ。

◀スケールの大きさ、豪快さが売りモノの極楽太郎。もちろんその大きな体は、ダテじゃない。その怪力で、岩を崩して道を造ったり、巨体を生かして胃袋の中に道具や術の巻物を保管したり、その胃の中の道具を使って、「火を吹く」などの特殊攻撃をしたりと、さまざまな力を持っているのだ。

7月号 敵キャラ公募入賞作決定!!

一等賞



埼玉県
脇坂東洋くん

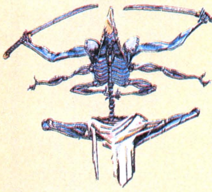
辻野さんが描くとこうなる!!



毎回好評のアイデア公募、今回の応募総数は、約3000通!! その中から、『天外II』絵師の辻野さんが選んだのが、この「砂金スライム」。絵のインパクトと、名前の覚えやすさで、埼玉県の脇坂くんが、みごと一等賞を射止めた。おめでとう。

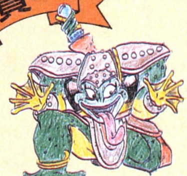
そのアイデアをもとに、辻野さんがクリンナップしたイラストがこれだ!

入賞2名



佐賀県 **中島寛明** くん

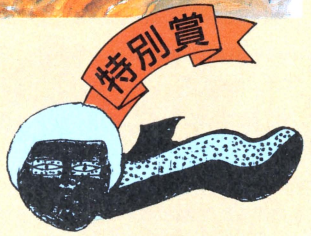
キャラ名「惨憎法師」。デザイン、ネーミング、そして設定がピッタリ合致している。



長野県 **唐木剛** くん

キャラ名「蛙丸」。素直なデザインで、印象に残るキャラ。ギャグの要素が強いのもいい。

特別賞



香川県 **澤田敏徳** くん

キャラ名「ナマコンダ」。ナマコの体に、オバタリアンの顔、というメチャクチャさを評価。

もうチョイ賞

鹿児島の坂松くん、大阪の加藤くん、京都の今井くん、惜しい! ほんとにもう一歩。静岡の梶山くん、個人的には気に入ったぞ。茨城の高橋くん、ネーミングのセンスがよかった。兵庫の前田くん、絵のうまさはピカイチだったぞ。(辻野)

公募第4弾!!
『天外II』100のQ

今月の公募は、これまでとはちょっとパターンを変えて、読者のみんなから『天外II』に関する、疑問・質問を大募集しちゃうぞ!! しかもその数は、なんと100問! 採用される確率は、ぐぐっと高くなっているのだ!

質問に答えてくれるのは、もちろん『天外II』のメインスタッフ(原作:広井王子、監督:桝田省治、演出:岩崎啓眞、絵師:辻野寅次郎)の4人。質問は、なるべく簡潔に、スタッフの誰に尋ねたいのかを明記して送ってほしい。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部
天外II 100Q係

締め切り

8月末日消印有効

天外魔境

自来也おぼろ変

上之巻／発売中　下之巻／8月24日発売予定　各巻￥4,800
(税抜)￥4,944(税込)カラー50分・VHSのみ　発売元・タカラ



このOVAは、完全なオリジナルストーリー。われらが自来也は義賊として、謎の秘宝"ヒルコ"をめぐって大暴れするのだ。もちろん仲間は綱手と大蛇丸。かわいい雪姫を助け、邪神斎の手からジパングを守れるか？

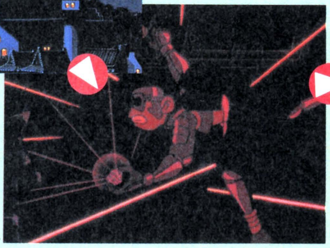
好評発売中　上之巻のストーリーをチラッと紹介するぞ



雪姫▶
今回のヒロイン。白鷹城の城主だ。



⬆ここはジパングの、とある城下町。夜のお城に忍び込んだのは…。



➡御存知、自来也だ！だが、城の防犯装置に引っかかってしまった。



➡空を飛んで、まんまと包囲網を破った自来也。

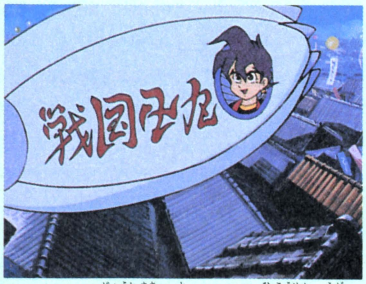




⬇追っ手を巻いた自来也は、お宝のうわさを聞きつけて、白鷹城下へ。歌舞伎小屋の中で、綱手と出会う。

⬅「何者だ！」という、城主の声に答えて、「俺の名は、自来也だ!!」と、思いっきりハデなご挨拶。

こんなシーンも…



⬆ジパングの城下町を飛んでいる飛行船に描かれているのは、なんと『天外II』の主人公卍丸!?こんなオアソビも、なかなか楽しいもの。

スタッフからのメッセージ

原作・総監督
広井王子



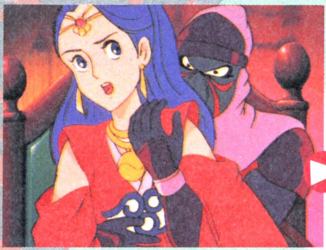
「天外魔境・自来也」を企画してから4年の歳月が流れ、その間にCDロムのゲームは大ヒット!! さらに小説化もされ、そしてついにアニメの自来也が動きます!! 物語はアニメ用のオリジナルになっていますが、これも「天外ワールド」の一部として楽しんで下さい。肩に力の入らない、とっても痛快なアクション映画としてつくったつもりです!!

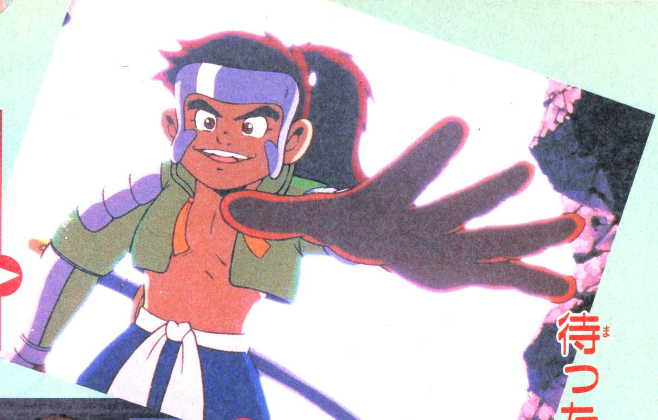
キャラデザイン
辻野寅次郎



血わき肉踊るB級感覚漂う作品、というねらいでスタートしたこのビデオですが、何ぶんにも初めてのことだらけで、はたしてうまくいったかどうか？まあとりあえず観てやって下さい。そこには『天外魔境』という、あやしく不思議な世界があるはずです。

㊙設定資料にセル画も満載で、このOVAの全貌に肉迫!! コンプコレクションスペシャル『天外魔境』8月下旬発売予定!!

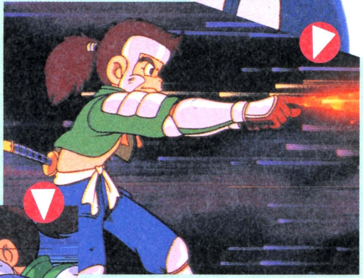




待ったぁ!!

⬆その歌舞伎小屋は、白鷹城主・雪姫一行の貸切りだった。そこへ紅蜘蛛党の忍者が乱入。雪姫が危ない！

⬇黒鷹城の跡継ぎ・月丸も、ヒルコの謎を教えろと雪姫を問いつめる。再び雪姫を救う自来也。





⬆得意の術で、ザコどもをなぎ倒し、雪姫を救い出した自来也。紅蜘蛛党の狙いは、白鷹城の秘宝ヒルコなのだ。

⬆雪姫をさらっていこうとする紅蜘蛛党の前に立ちはだかる自来也。カッコイイ！



▲爪
鋭い爪を持つ敵だ。

3つの玉の話

ゲーム『天外魔境』でも、重要アイテムだった、3つの玉。アニメでは、どんな使われ方をされるか楽しみなところだ。



⬅自来也の持つガマ玉。ときおり、光を発する。



➡大蛇丸の蛇玉は術の源として使われている。



⬅綱手はとりあえず玉を持ち歩いているだけ。

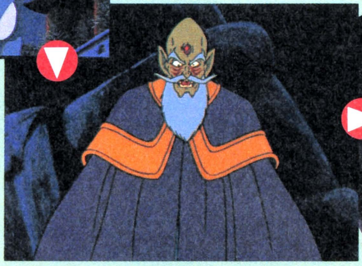




⬆しかし、月丸一行は、手強い相手。苦戦する自来也に手を貸したのは、隠密大蛇丸と綱手の2人だ!!

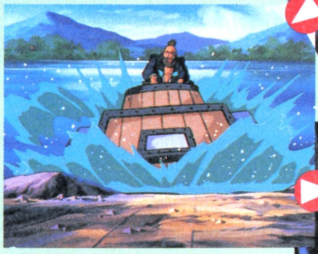
◀大蛇丸
アニメでもやっぱり女装してます。

⬇事件の背後にいたのは、邪神斎。「きさまら、生きては帰さん！」





⬆邪神斎の超魔術が、自来也を襲う。ものすごいパワーに翻弄される自来也。



⬆「自来也〜」ピンチを救ったのは、雲切のとっつあんだ。

➡雪姫も救出し、一息つく自来也たち。「でもなにか足りないような…？」

あ〜っ!! 綱手を忘れた!!



くわしくはビデオで!!

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

サイバーナイト



第2部 第2回(連載第13回)

緑の星の遭遇

ゲームシナリオをノベライズ

満身創痍の〈ソードフィッシュ〉が見出したたった1つの希望、緑の惑星。ここに地球人と同じ言葉をしゃべる人々が生きていた！

作者：山本弘とグループSNE

プレストーリー／山本弘

メカニック解説／水野良

監修／安田均

イラスト：佐藤典司
（コンパイル）

希望の光

宇宙船〈ソードフィッシュ〉は速度を落とし、緑に覆われた第４惑星を回る軌道に乗った。各種のセンサーが地表をスキャンし、ＭＩＣＡがそのデータを分析する。分析結果がディスプレイに刻々と表示されてゆく。

赤道直径9700キロ。表面重力0.74G。自転周期21時間20分。水界度（惑星表面のうち海の占める面積の割合）は約60パーセント。天然衛星は３個あるが、どれも直径20キロ以下の小さなものである。

気候は温暖で、３つある大陸はどれも草原と森が広がっている。レーザー・スペクトル分析によれば、大気成分は窒素65パーセント、酸素34パーセントで、気圧はやや低いものの、呼吸可能であった。

信じられないほどの幸運だった。生存可能な惑星がこんなにすぐに見つかるとは。たとえジャンプ・ジェネレーターが修理できなくても、この惑星なら暮らしていけそうだ。

知らせを聞いて、生き残りの乗組員たちがブリッジに集まってきた。彼らは窓の外に輝く美しい緑の惑星を見つめ、興奮していた。感動していたのは私も同じである。故郷を遠く離れた宇宙に放り出され、絶望のどん底に突き落とされていた私たちにとって、その惑星の輝きは希望の光であった。

「この星にエイリアンがいるってのかい？」

そう発言したのはクレイン・キューバートだった。

「いや、どうやらわれわれと同じ地球人らしい。北半球に人口数万人の都市が１つ発見されている。そこからテレビ電波が出ているんだ」

ブレイドはディスプレイの１つを指さした。ニュース番組らしく、簡素なスタジオの中で男性キャスターが何かしゃべっている。ホログラムではない平面画像だった。受信状態があまり良くなく、ノイズが多かったが、間違いなく人間のようだ。

オペレーターがボリュームを上げた。作物の刈り入れがどうの、という話をしている。言葉は多少変形しているが、まぎれもなく英語だった。

「ローカルなＵＨＦ局らしいな。つまらん番組しかやってない」



〈ソードフィッシュ〉のアンテナが緑の惑星からのテレビ電波をキャッチした。意外にもそこに住んでいたのは地球人だった……。

ブレイドが冗談を言い、乗組員たちがどっと笑った。

「しかし、こんなところに人間が？　信じられないな」

そう言ったのはヴィンドだった。

「遭難した宇宙船の乗組員の子孫かもしれないわ」キリが言った。「あたしたちと同じように、ジャンプ・ミスでここに飛ばされたのかも……」

「なんにしてもラッキーだ。うまくいけばジャンプ・ジェネレーターの修理に協力してくれるかもしれない」

「それはどうかな」シャインが言った。「上空から見たかぎりでは、文明のレベルはあまり高くなさそうだぞ」

それがきっかけで、ブリッジのあちこちで議論がはじまった。ジェネレーターの修理は可能だろうか？　地上の人々は協力的だろうか？　もし万一にもわれわれを攻撃してきたらどうするのか……？

ブレイドは片手を上げてそれを制した。

「ここでしゃべっていてもはじまらない。電波で地上に呼びかけて確認してみようじゃないか」

緑の惑星 ファーワールド

〈ソードフィッシュ〉はいったん静止衛星軌道まで上昇し、北半球にある都市に向けて送信アンテナを固定した。テレビ電波に周波数を合わせて、「こちら宇宙船〈ソードフィッシュ〉、応答してください」というメッセージが、最大出力で繰り返し発信される。テレビ放送を妨害することになるが、地上の人間に早く気づいてもらうには、いちばんいい方法である。

案の定、テレビ番組の中で混乱が起きていた。つまらない恋愛ドラマが中断され、あわてふためいたキャスターが、宇宙からの謎の電波によって放送が乱されていることを視聴者に詫びている。

数時間後、返信が戻ってきた。

「宇宙船〈ソードフィッシュ〉へ。こちらはファーワールド中央通信局。電波を0.8ギガヘルツに変更してください」

指示通りに周波数を変えると、別の男の声

がスピーカーから流れ出た。威厳を保とうとしているものの、突然の事態に動転して、かなりあがっているのがわかる。

「……あー、あー……私はファーワールド大統領、ベリル・ローランド。〈ソードフィッシュ〉のみなさん、ようこそファーワールドへ。歓迎いたします……」

　どうやらこの惑星は「ファーワールド（遠い世界）」というらしい。

　着陸地点が指示された。例の都市の郊外にある草原である。ただちに軌道が計算され、〈ソードフィッシュ〉はサブエンジンを噴射して静止衛星軌道を離れた。らせんを描いて惑星へ近づいてゆく。

　傷ついた船体で大気圏に突入するのは、ちょっとしたスリルだった。穴のあいている箇所で空気の乱れが生じるため、船体ががたがたと振動するのだ。それでもどうにか〈ソードフィッシュ〉は空中分解することなく、着陸することができた。

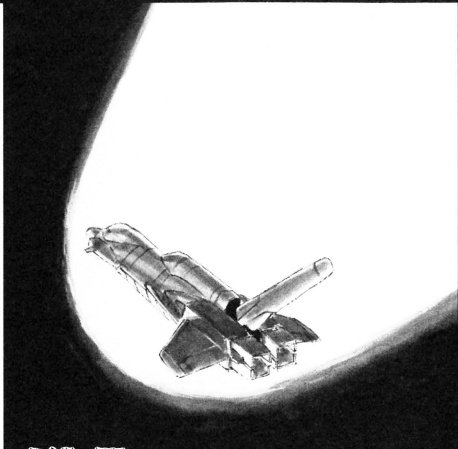
　着陸地点には何千人もの民衆が待ち受けていた。服装は古臭く、20世紀のものに似ている。みんな喜んでいるらしく、『歓迎！』という大きな垂れ幕を掲げた者や、小さな旗を振っている者もいる。青い制服を着た警官らしい男たちが、ロープを張って彼らを制していた。何やらスターになったようで、こそばゆい気分だった。

　生身で外に出るわけにはいかなかった。たとえ大気が呼吸可能でも、未知の病原菌がいるかもしれないし、逆に私たちの持っている細菌をこの星の生物にうつしてしまうかもしれない。地球人が暮らしているからといって、安心はできないのだ。十分な調査がすむまでは宇宙服を脱いではならないというのは、惑星探査の基本である。

　まず数人が軽量級モジュールを着て外に出ることになった。ジャーナリストとして、こんな重要な場面に立ち合わないわけにはいかないので、私も志願した。もちろん住民を刺激しないように武器は置いてゆく。

　しかし、ハンガーから外に出たとたん、住民たちの間に不安げなざわめきが広がるのがわかった。怪物を見るような目で私たちを見ている者もいる――彼らはバトル・モジュールを見たことがないのだろうか？

　３台の大型自動車が近づいてきた。その後部から青い排気ガスが出ているのに気づき、私は驚いた。この車は原始的なガソリン・エンジンで動いている！



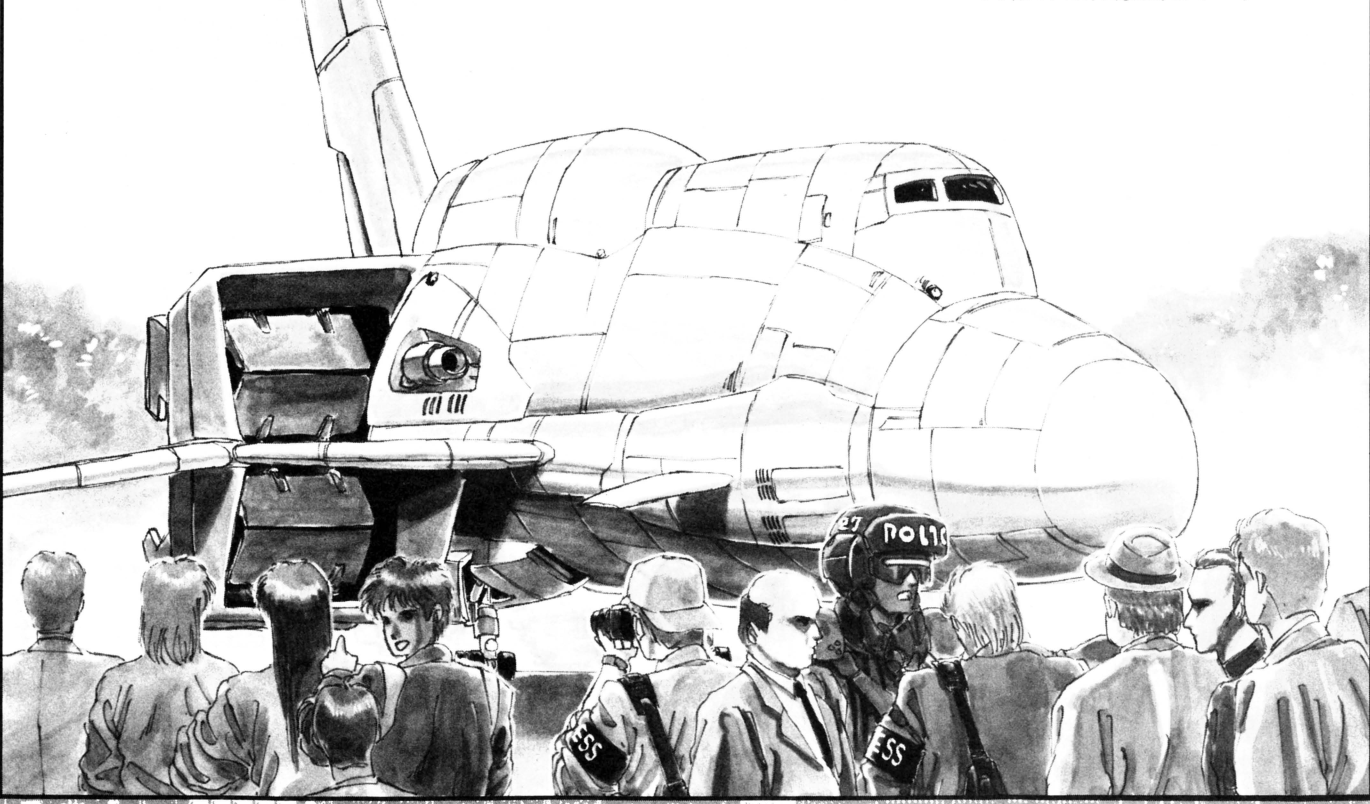
大気圏に突入する〈ソードフィッシュ〉。

　車は私たちの目の前で止まった。

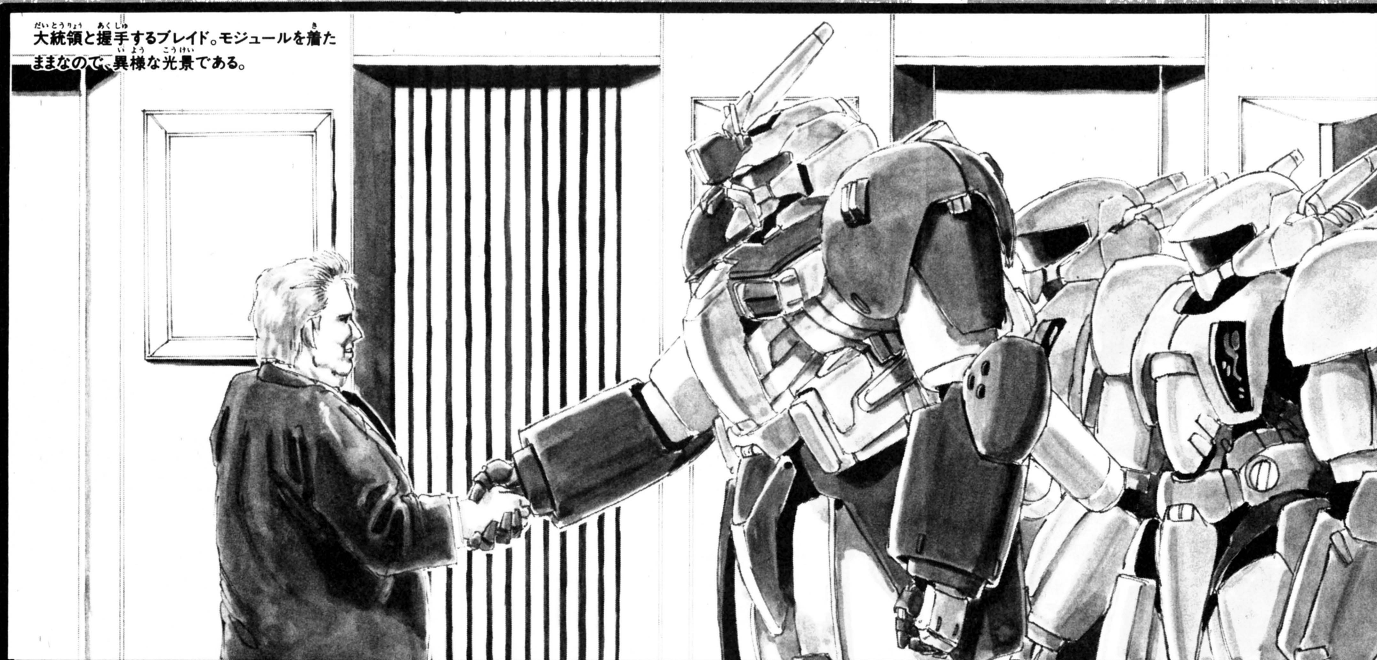
「どうぞ、お乗りください。大統領がお待ちです」

　青い制服を着た運転手が、ひどく緊張した様子で言った。幸い、車はオープン・タイプで、モジュールを着たままでも乗ることができた。

　車は民衆の間をすり抜け、街の中に入っていった。古風なレンガ造りの背の低い建物が立ち並んでおり、まるで昔の地球にタイムスリップした気分だった。



ファーワールドの人々は〈ソードフィッシュ〉の到来を歓待してくれているように見えた。しかし……。



大統領と握手するブレイド。モジュールを着たままなので、異様な光景である。

ユーロパの子孫たち

私たちは街の中央にあるひときわ大きな建物――大統領官邸だと教えられた――に案内され、さきほど無線で会話したローランド大統領と会見した。ふくよかな顔つきの人のよさそうな男で、大統領というより、田舎町の町長といった感じだ。

最初のうち、大統領は警戒していた様子だったが、ブレイドからモジュールを脱ぐことができない理由を説明され、私たちが正真正銘の地球人であることを納得すると、ようやく態度をやわらげた。

「いや、失礼をお許しください。ここのところ、妙な事件が続発しておりましてな。あなたがたがそれに関係しているのではないかと疑ってしまったのです」

「妙な事件？」

「この星のあちこちに正体不明のロボットが出没しているのですよ。何人もの人間が殺されたり、さらわれたりしています……心当たりはありませんか？」

そんなものあるはずがない。私たちはこの星に着いたばかりなのだから。

大統領との数時間の会見によって、いろいろなことが明らかになった。私たちが予想した通り、彼らは260年前に行方不明になった移民船〈ユーロパ〉の乗員乗客の子孫であった。ジャンプ・ミスによって、この銀河中心星域に飛ばされ、いくつもの惑星をさまよった末に、このファーワールドを発見して不時着したのだった。

幸い〈ユーロパ〉の倉庫には、建設機材や穀物の種など、新しい惑星で暮らしてゆくのに必要なものが積み込まれていた。彼らは力を合わせて村を建設し、やがてそれは都市へと発展した。今では人口は不時着した時の10倍の2万人にもなっているという。

彼らは「いつの日か地球から救援がやってくる」と信じていたらしい。私たちも彼らと同じく遭難者にすぎないと知ると、大統領はがっかりした様子だった。

「まあ、これもメンターナのおぼしめしと言うべきでしょう。もしよければ、この星の上で私たちといっしょにお暮らしなさい」

「メンターナ？」

「私たちの先祖をこの星にみちびいた偉大な存在です。あなたがたはメンターナの声をお聞きにならなかったのですか？」

私たち一行はあっけにとられ、顔を見合わせた。そんな神様の名前は聞いたことがなかった。2世紀半の間、地球の文化から隔絶していたこの惑星では、独自の宗教や文化が発展していたらしい。

「お言葉はありがたいのですが……」ブレイドは気を取り直して言った。「地球に戻るための努力をもう少し続けてみるつもりです。とりあえず、ジャンプ・ジェネレーターの修理に協力していただけませんか？」

大統領は首を振った。

「できるかぎり協力はいたしますが……むずかしいでしょうね。この星には宇宙船にくわしい技術者はおりません。宇宙船そのものがないのですから」

謎の飛行物体

それからの2日間、私たちには手持ちぶさたな日々が続いた。まだ病原菌の検査がすまないので、外出するにもモジュールを脱ぐことができず、街の人々との積極的な交流ができない。かといって、船内でも何もやることがないのだった。

ジャンプ・ジェネレーターが修理できないとなると、この惑星に永住しなくてはならないのか？……その点に関して、〈ソードフィッシュ〉の乗組員たちの間に動揺が広がっていた。みんな傭兵として戦場を渡り歩いてきた者たちばかりである。彼らの生きがいは戦いの中にある。今さら急に平凡な市民生活に適応することなどできるだろうか？

「平和な家庭!?　平凡な主婦!?　そんなの退屈で死んじゃうよ！」

キリの冗談半分の叫びが、彼らの思いを象徴していた。

そこに朗報がもたらされた。この都市の北25キロの森の中に、〈ユーロパ〉の残骸が埋もれている。2世紀半前に不時着した状態のま

ま、雨ざらしになっているのだが、ひょっとしたらその中にモノポール・コイルがあるかもしれない、というのだ。

もちろん、腐食して使いものにならなくなっている可能性は十分あるし、たとえ回収できても〈ソードフィッシュ〉のジャンプ・ジェネレーターに規格が合うかどうかわからない。それでも調べてみて損はないだろう。

私たちは住民の案内で〈ユーロパ〉の残骸の調査に向かった。もちろんモジュールを着たままである。森の中には熊に似た野生動物がいるというので、念のために武器を携帯することにした。

森の木々も、草花も、地球の植物によく似ていた。並行進化というやつだろう。地球から遠く離れたこんな惑星にまで、地球にそっくりの生命が存在するというのは、何やら不思議な感じである。

曲がりくねった山道を半日ほど歩き、私たちは目的地にたどり着いた。全長700メートルの〈ユーロパ〉は、鯨を思わせるその巨体を、森の中にひっそりと横たえている。草原に着陸しようとして、操縦ミスで森に突っ込んでしまったとかで、ひどく破損していた。元は銀色だったはずの船体は、コケと赤サビとツタに覆われ、天然の岩のように見えた。軌道上からの観測で発見できなかったのも無理はない。私たちは開きっぱなしになっている側面の扉から、船内に入ろうとした。

その時、モジュールのセンサーが異常な電磁エネルギー反応をキャッチした。

ガイド役をつとめていた若者が悲鳴をあげた。振り返ると、どこから現れたのか、奇妙な形のマシンが彼に襲いかかろうとしているところだった。全長は3メートルぐらい、ハチを連想させる不思議なデザインで、翼があり、ジェット噴射で宙に浮いている。ボディの下には4本の腕があり、それで若者を捕らえようとしているのだった。

ブレイドの〈レックス〉がそいつに飛びかかった。右手のレイブレードがひらめく。まばゆい光とともに、マシンの横腹が斜めに切り裂かれた。そいつは若者を離すと、梢の高さまでふらふらと上昇し、爆発した。

同じ形をしたマシンの群れが空から舞い降りてきた。全部で5機。尾部から赤いビームを断続的に発射していた。木の枝が切り落とされ、ばさばさと落ちてくる。

傭兵たちの反応はすばやかった。マシンガンの発射音が森に響く。正確な射撃によって、



突如として襲いかかってきた謎の飛行マシン。その正体は何か？

謎のマシンは次々に撃ち抜かれ、破片をまきちらした。

突然のことに、私はうろたえ、ぼうぜんと突っ立っていることしかできなかった。翼を吹き飛ばされたマシンが、目の前にどさりと落ちてくる。そいつは4本の腕を生き物のようにふるわせ、もがいていた。誰かの射撃がそいつにとどめを刺した。

ようやく私が気を取り直した時には、すでに戦闘は終了していた。ほんの十数秒の出来事である。襲撃してきたマシンはいずれも、地面に横たわったり、木にひっかかったりして、黒い煙をあげ、ぴくりとも動かなくなっていた。私たちの側には負傷者はいないようだった。

「ふうん、どうやら退屈しないですみそうじゃない？」

キリがうれしそうに言った。

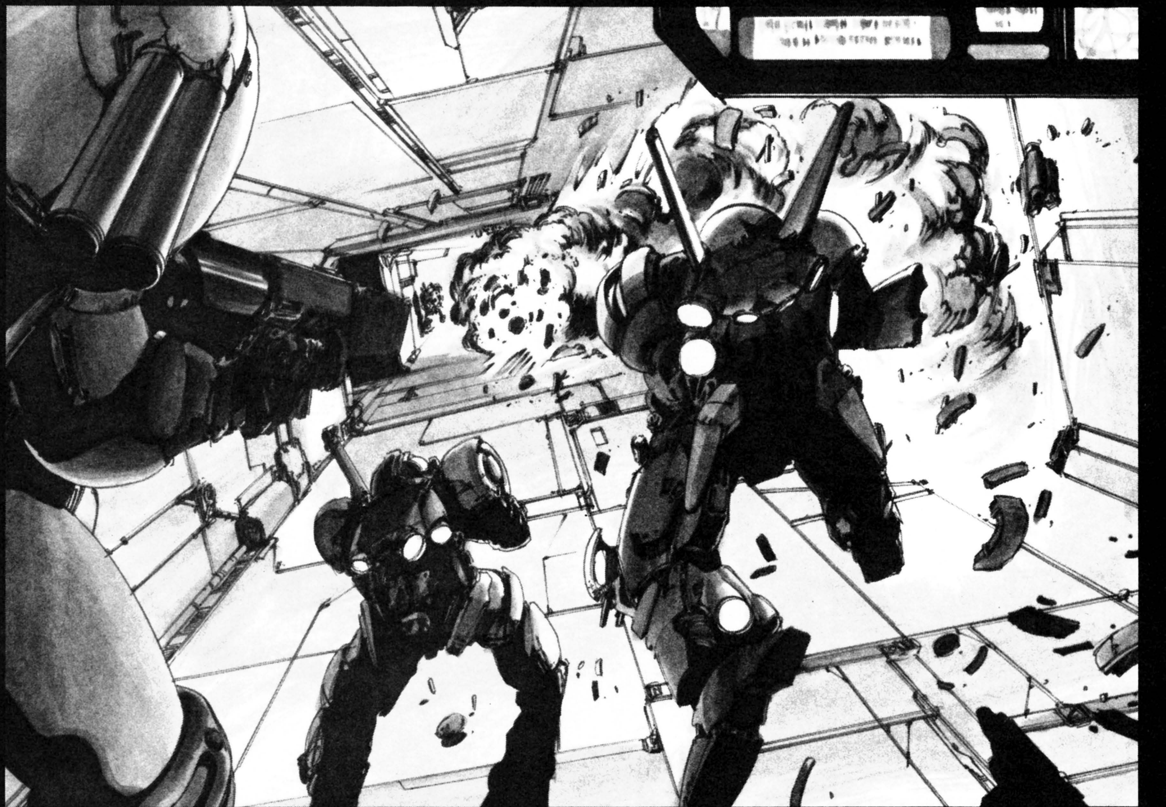
（つづく）

山本弘とグループSNE

CYBER KNIGHT

サイバーナイト　ドキュメント　戦士たちの肖像

大幅加筆、構成一新、書き下ろしイラスト30余点収録



最新の科学情報をもとに24世紀の傭兵たちの実態に迫り、ゲームの世界背景を描き出す!!

角川スニーカー文庫から10月発売予定

角川スニーカー文庫

パンゲア2

8月1日発売

松枝蔵人

イラスト／吉富昭仁



ビッグ・ジェネレイターの謎とは!?

コンプティークに好評連載中のノンストップアドベンチャー

角川書店

勝PCエンジン＋HUDSON GROUP HUDSON SOFT®が贈る

S・S・S（スーパー・すんげえ・シューティング）アイデア大募集！

ハドソンの戦うゲームデザイナー、川田達人と"究極のシューティング"をつくろう!! キミからの応募、まだまだ受けつけてるよ。それぞれの要旨をよく読み、66ページの応募用紙に書いて送ってね!!

1 ステージ構成＋ストーリー

ストーリーは、キャラクターの描き方などのタッチを左右する、大事なところだ。『ゼビウス』や『R-TYPE』を超えるようなスゴイやつを読んでみたいな。

そのストーリーによって、プレイヤーが戦うシーン（ステージ）が決まってくるわけだ。ほかの項目（敵キャラなど）と重なってもOK。自由に書いて!!

2 画面構成

ゲーム画面をどのように展開するかを、考えてほしい。簡単にいえばスクロールはタテかヨコか、はたまたまるっきり違うものにするか、ゲーム進行に必要な情報を、どのように画面中に見やすく配置するか、といったあたり。キミが実際にゲームする側の立場になって、どうすればベストか、考えてみよう。

3 オプションモード

『スーパースターソルジャー』のキャラバンモードのように、キミがもしあったらウレシイな、と思うようなオプションモードを考えてほしい。対戦モードや、5人プレイ対決モードなんていいかもしれないね。「RPGモード」なんてヘンなアイデアも大歓迎だよ！ とにかくいろんな意見を参考にしたいんだ。

4 マイキャラ

キミがゲームする立場に立って、カッコよくて派手な、思い入れしやすいデザインを大募集だ!! あわせてそのキャラの武器や攻撃方法、パワーアップシステムなどもいっしょに書いてね。またマイキャラは飛行機などのメカに限らず、何でもアリだぞ。デザインだけ、武器だけの応募でもOKだよ。

5 敵キャラ

敵キャラ、ボスキャラ、またはゲーム全体にかかわる敵キャラ軍団など、キミのセンスでいろいろ考えてみてね。マイキャラの項と同じように、敵キャラの武器や攻撃方法なんかも考えてほしい。見ただけで思わずやっつけたくなるような、憎たらしいヤツをよろしく!! 強い悪役がいてこそ、正義は輝くのだ。

6 アイテム

いろいろな効果を持つアイテムを考えてください。いわゆる"隠れアイテム"も大歓迎するぞ。アイテムのデザイン、効果、どうやって手に入れるか、などを書いて送ってほしい。巨大なアイテム、なんてのがあってもいいかもしれないね。ぼくらがアッと驚くような、オリジナリティあふれる作品を待ってるよ!!

7 ボーナステクニック

『スーパースターソルジャー』のキャラバンモードに、Zボーナスなど、さまざまなボーナステクニックがあったよね。キミたちには、もっとユニークで楽しいアイデアを考えてほしい。どういうテクニックか、それによって得られるもの（得点など）も書いてください。挑戦しがいのある、スゴイのをよろしく。

応募方法

66ページの応募用紙にキミのアイデア、そして必要事項を書きこんで、切り取って封書で右記のあて先へ送ってください。もし書ききれない場合は、原稿用紙などを使っていただいてけっこうですが、その際はアイデアの要旨を応募用紙に記入してください。また、ひとり何部門でも応募可能ですが、応募用紙1枚につき2作までとし、複数応募なさる方は、用紙のコピーをとって送ってください。なお、応募作品は返却いたしません。

しめ切りは8月15日（消印有効）。優秀作品発表の日時はしめ切り終了後に掲載します。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
SSSアイデア募集係

しめ切り（8月15日）迫る！ 急げ若人よ!!

※ゲーム化の際、採用された作品の著作権は、㈱ハドソンに帰属します。ご了承ください。

S·S·S スーパー・すんげえ・シューティング。ゲームアイデア応募用紙

氏名		性別		年齢		職業	
住所				電話	(　　)		

	テーマ

テーマ	

〈キリトリ線〉

HOW TO WIN

シュワーッ!! PCの夏は大作ぞろいでウキキのキ。さあ、みんな一緒に燃えつきようぜ、テレレーン!!





とじこみふろく パワーリーグⅢ 全選手完データカード

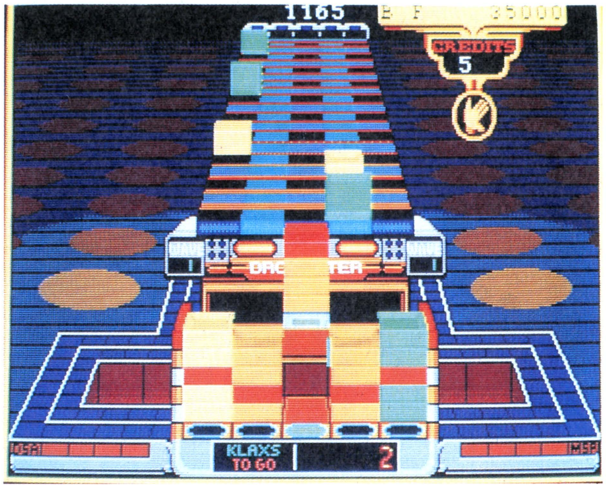
イラスト／グァバ盛岡

ハイセンスなゲームをクリアに攻略！

KLAX クラックス

このゲームをスミズミまで楽しむために必要な、ひたすら先へ進むためのテクニックと、ビッグスコアをねらうためのワザを、じっくり解説するぞ!!

テンゲン／8月10日発売予定／¥5,900　PZG　2M



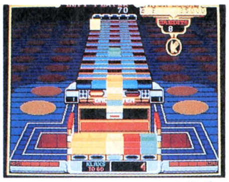
めざせ最終面！　課題別WAVEクリアテクニック

課題ごとのツボを押さえよう

まずはじめに最終面であるWAVE100に到達するため、ただひたすら先に進むためのテクニックを解説するぞ。いうまでもなく、各WAVEの課題と関係ないことをしても、得点稼ぎにはなるにせよ、クリアには何の役にも立たない。まず課題ごとにクリアのコツを解説していくぞ。総論としては、何といっても課題ごとの頭の切り替えが重要なのだ。

KLAXS TO GO　n個クラックスを作れ

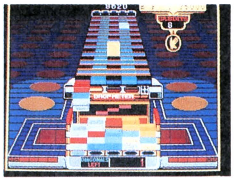
縦並びのクラックスを作るのが基本。色が増えてタイルの置き場に困り、違う色を重ねなければならないときには、3段分は余裕のあるラインに。



⬆このようにタイルの色数が少ないときには楽勝だけど、色数が増えたら先読みが大切。

DIAGONALS LEFT　ナナメ並びを作れ

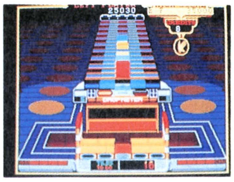
左右対称同色の山か、谷型で仕掛けておくのが理想。同色でなくともこの型にしておけば、他の仕掛けが連鎖的に崩れてしまう心配がない。



⬆こうしておいて、あとはおめあての色のタイルを中央に落としてゆけばよいのだ。

TILES TO GO　タイルをn個パドルで受けろ

縦クラックスで、ある程度まで稼いだら、あとはタイルを1レーンにまとめて投げ返し続けたり、単にスペースを埋めたりして切り抜けよう。



⬆こうしてタイルをはね返せ。WAVEが進むと、迫りくるタイルと反射神経の勝負だ。

POINTS TO GO　得点をn点とれ

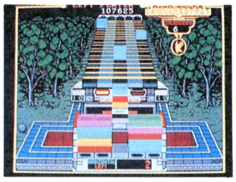
おすすめはやはりナナメ並びのクラックス。ワイルドタイル（どの色にも使える、光るタイル）でもくれば、あっという間にノルマ達成だ。



⬆ナナメ並びは3連でも5000点。一方3連縦並びはナナメの100分の1の50点だけ。

HORIZONTAL LEFT　ヨコ並びを作れ

左右対称に同色を並べて、5連並びで一気に3クラックス分を稼ぐのが理想。同色でなくても、ワイルドタイルを使えば5連並びになるぞ。



⬆このように仕掛けておいて、おめあての色のタイルを待つのだ。タイルとばし技も重要。

知って得するミニ知識

1 ゲームオプション活用法

遊ぶ目的によってうまく使いたいのがゲームオプション。とにかく先へ、というときにはクレジット9・難易度EASY・ノルマ50%に。高得点を出してみたい、というときにはノルマを150%にして、簡単なWAVEで右ページのビッグスコアに挑戦しよう。



⬅12項目についての設定変更が可能。ユーザーに最適の状態で遊べるのだ。

2 WAVE DATAとタイルの色数

オプション画面でWAVE DATAについてはAかBを選択する。Aは業務用『KLAX』と同じ、Bは開発途中の業務用『KLAX』に入っていたもの。AとBでは何面ごとにワープスクリーンが出るかなどのほか、タイルの色数も異なる。下の一覧表に色数を示したけれど、Bのほうがかなり難しいのだ。

	WAVE DATA A							WAVE DATA B		
WAVE	1	2	3～5	6～60	61～90	91～99	100	1～54	55～81	82～100
色数	4	5	7	8	9	10	8	8	9	10

ねらえ高得点、高等テクでビッグスコアだ！

スコアの計算法をまず押さえよう

クラックスが連続して3段階にわたってできたとしよう。各段階のクラックスの基礎点の合計をそれぞれK_1、K_2、K_3とする。また、各段階にできたクラックス数をそれぞれn_1、n_2、n_3とする。と、その一連の連続クラックスのスコアは右の計算式の通りとなる。4段階以上にわたって連続クラックスができた場合も同様。連続してクラックスを作ることがいかに高得点への近道かよくわかるね。

こうして、計算法を押さえておいて頭の中でビッグスコア技を編み出し、実際にゲームでキメるというのが『KLAX』の奥義なのだ。

基礎点表

	3並び	4並び	5並び
縦	50	10000	15000
横	1000	5000	10000
ナナメ	5000	10000	20000

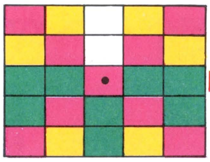
計算式

$$n_1 \times K_1$$
$$+(n_1+n_2) \times K_2$$
$$+(n_1+n_2+n_3) \times K_3$$

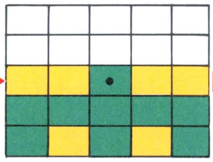
合計＝スコア

たとえば……

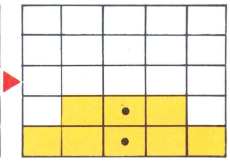
下図を見てほしい。パドルの上には上から赤・緑・黄の順にタイルを準備しておく。まず、赤を落としてビッグX。タイムおとし技(下の記事参照)で、次々と3段階の連続クラックスを作ったとすると、第1段階の基礎点K_1＝20000×2。クラックス数n_1＝2。同様にK_2＝10000＋5000×2＋50。n_2＝4。K_3＝10000＋1000。n_3＝2。つまり、スコア＝2×40000＋(2＋4)×20050＋(2＋4＋2)×11000＝288300点、となる。一見面倒だけど、慣れるとどうということはないよ。



⬆まん中に赤を落として、まず赤のビッグX。



⬆すかさず緑を落として、縦・横・斜めのクラックス。

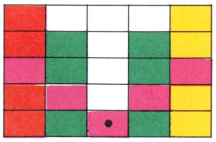


⬆最後に黄を落として3段階のクラックスが終了。

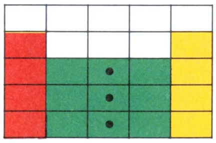
大ワザを決めよう

ビッグV 417800点

この2段階の連続クラックスは、決まれば417800点という大ワザ（タイトル横の写真を見てほしい。実はあれってビッグV直前の写真なのだ)。ポイントは中央にできる3×3の同色タイルの塊。ここに8個ものクラックスがあるおかげで、スコアが飛躍的にアップする。邪魔なタイルは中央の列などを使って消していこう。



⬆まず赤を落として赤のビッグV。点滅する間に……。

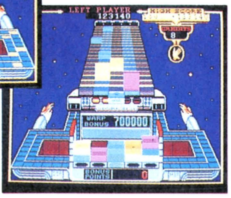


⬆緑を3つシュポシュポ落として出来上がり。

ビッグXでワープ！

中央にワイルドタイルを使うようにすればビッグVほど難しくないワザだ。WAVE　DATA　Aの場合、WAVE6、11でビッグXを作るとそれぞれ51、56にワープできる(DATA　Bの場合は19、10から55、46へ)。



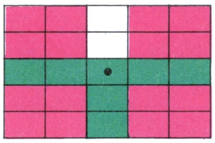


⬆WAVE11で、ワイルドタイルでビッグX。

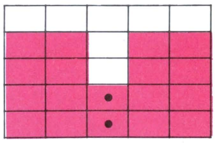
➡ワープボーナスの後、56面にワープだ。

なんと驚異の1280000点！

限りなく不可能に近い、運だのみの大ワザを紹介。パドルに上から緑・赤・赤と積んだタイルを、下図のようにセットした上にタイムおとしだ。2色のみの技なので、他の色は中央の縦列などを使って消すか、はね返すか、ドロップメーターギリギリまで見逃すかだ。こんな超高得点技を考えるのも楽しみ方の一つだね。



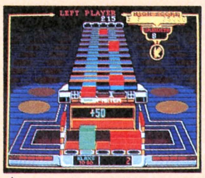
⬆まず緑のタイルで縦横に2つのクラックスができ…、



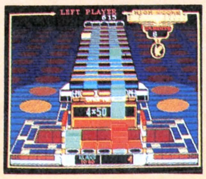
⬆赤のタイルで10個のクラックスが出来上がり。

3 タイムおとしを多用しよう

高得点を稼ぐために欠かすことのできないテク、タイムおとし。クラックスを作ってタイルがピロピロと点滅している間はパドルが動き、タイルを落とすことができるのだ。ただし、クリア条件を満たしてしまった後は、それ以上タイルを落とすことができない。このタイムおとしをつかえば、高得点のカギをにぎる連続クラックスも簡単に作ることができるはずだ。



⬆縦並びの3連クラックスは単独だと50点。



⬆この技で4連続クラックスにすれば4倍！

4 ヒントの意味は

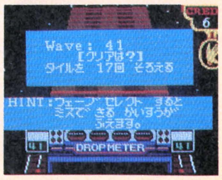
WAVEの最初に出されるヒントについて、意味のとりにくいものについて解説しよう。写真左下のヒント：そうすれば高い得点が得られるということ。中央のヒント：ワイルドタイルの使い方などゲーム全般に通じる指針。右のヒント：ドロップメーターの数が増えるということ。



⬆タイムおとし技を使ってもできるのだ。



⬆意味はテンゲンの方のおスミつき!!



⬆ドロップメーターの数は最高で5つまでだよ。

戻らずの塔までダンジョンマップ大公開!!

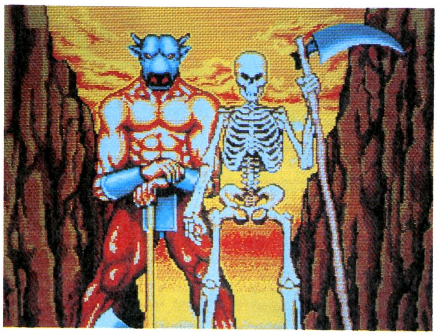
ラスト・ハルマゲドン



モンスターのあまりのリアルさに、思わずビビッてしまう異色RPG『ラスト・ハルマゲドン』。今回は、コールドスリープルームから戻らずの塔2階までのダンジョンマップを大公開!!

ブレイングレイ／8月31日発売予定／¥7,500　RPG

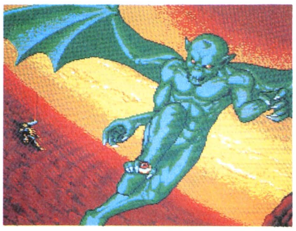
深まるナゾを求めて地上を探索



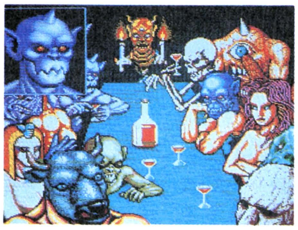
人類が滅び、荒れ果てた大地で、魔族が地上を探索していた。その時、地球はここを植民星にせんとするエイリアンから襲われた!! たった1匹生き残ったガーゴイルは、必死に魔界に逃げ戻り、事の真相を報告した。そして、魔族の長による協議の結果、大地を奪回するためにエイリアンと戦い、地表のナゾを解明する調査隊を派遣することが決定された。こうして選ばれた魔族の猛者12匹は、魔界から地上へと出発したのである。



◆魔族にも劣らぬグロテスクなエイリアン。



◆エイリアンの襲撃にあい、1匹逃げのびることができた。



◆協議により、地上征服の戦いがスタートしたのだ。

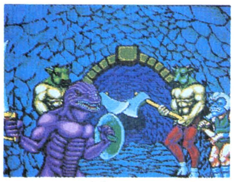
地表全体マップ



魔界

傷ついたら戻って回復

魔族の棲む魔界は、キャラが死亡、毒、石化などどんな事態に陥っても、必ず治してくれるのだ。しかも、1日何回来てもタダ。



◆どんなに傷ついても、回復させてくれる仲間がいる。



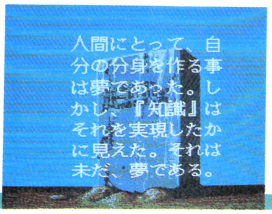
◆1匹でも生き残っていれば、全員治してくれるぞ。

108の石版チェック

地上には、魔族に読める文字で記されている石版が、108も散りばめられている。色は赤と白の2種類ある。ひとつひとつチェックしていくと、地上と魔族の関係などが徐々にわかってくるぞ。



◆石版は、赤と白の2種類存在する。

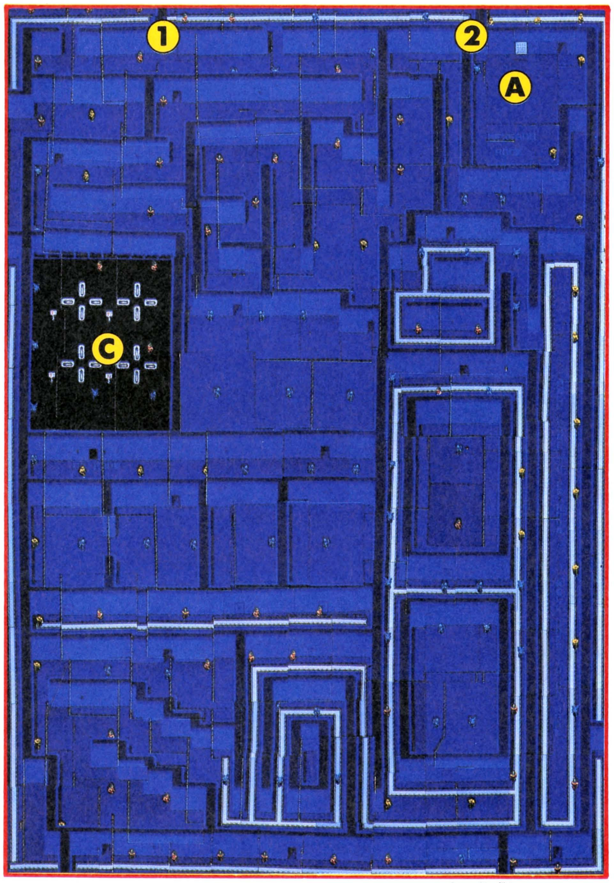


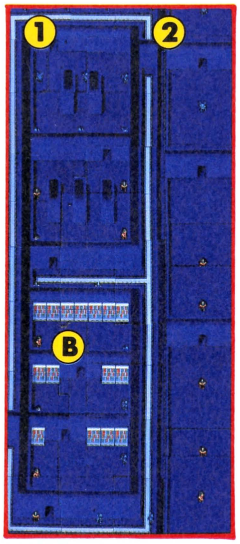
◆意味深な言葉が記されているぞ。

コールドスリープルーム •地上の敵より手強いヤツがゾクゾク出現！

魔界から北西にある氷河地帯に存在し、ドーム状の建造物になっている。2階建てで、重要ポイントの部屋までの、最短距離を教えてくれる矢印が壁に表示されているので、迷う心配はないはずだ。

このダンジョンの中にある重要ポイントは、1階の奥にあるCSルームと2階のCDルーム。ただし、どちらも特定のキャラがいないと、イベントが起きないぞ。

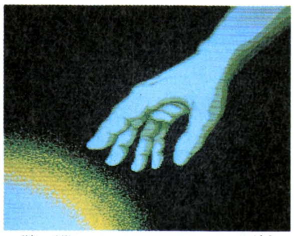




出入口

A メッセージルーム

床に大きくメッセージルームと書かれた部屋がある。奥には、1枚のレリーフが飾られていて、さわると「好奇心の高いキャラが必要」というメッセージを聞くことができる。

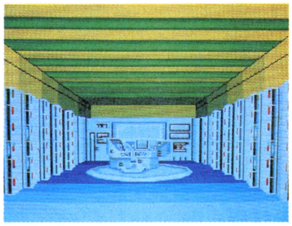


⬆光り輝くものは、イベントに重要なメッセージを告げてくれる。

B CDルーム

2階には、CDが保管されている部屋がある。しかし、それを再生させる装置が破損して見れない。

ここで見つかる"CDディスク"は、後のイベントに関わってくるぞ。

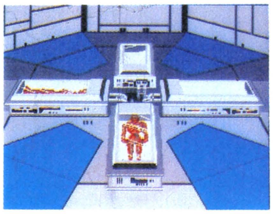


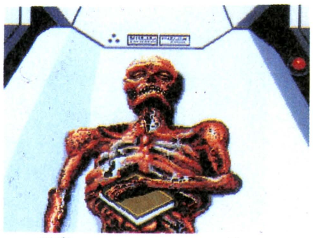
⬆好奇心の高いキャラ、それはゴブリン。いればディスクを拾えるぞ。

C CSルーム

この部屋には、人間の冷凍カプセルがたくさん置かれている。しかし、すべてミイラになっており、よく見ると1体のミイラが日記を抱いている。

よく読んでみると、別にたいした内容ではないので、聞き流そう。

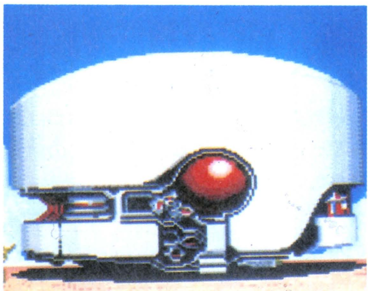




⬅⬆人間のミイラがたくさん横たわっている。日記を読むには、ここでも好奇心の高いキャラが必要になってくるぞ。

スペースキャンプ •4つのIDカードを集めるのだ!!

エイリアンが建設したキャンプは、全部で4つ。魔界を中心に設置されている。そこには、1匹ずつボスキャラ的存在のデカキャラが待ち構えていて、1匹倒すごとにIDカードのパーツが手に入る。それを4枚揃えると完全なIDカードになり、エイリアンの本拠地、宇宙船の中に入ることができるぞ。



⬅この中では、手強いデカキャラが1匹出現するぞ。用心して戦おう。



⬅デカキャラを倒すごとにこのパーツA、B、C、Dが手に入るのだ。

ドゥムーラ



⬅デカキャラの中で一番弱い。

グベストス



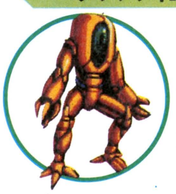
⬅魔界の西にあるキャンプにいるぞ。

ドムルスクス



⬅魔界の北西、氷原近くにいるぞ。

ナズマイム

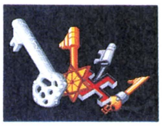


⬅石化攻撃を仕掛けてくるので注意。

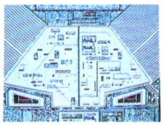
宇宙船・IDカードを揃えたら即、侵入開始！

4つのエイリアン・スペースキャンプでパーツを揃えると、完全なIDカードになる。それを宇宙船の入口で使用すると、侵入することができるのだ。

宇宙船内部は、とっても広い。奥の部屋で「破滅の歴史」という題の記録をCD再生装置で見ることと、ガルマの鍵入手がクリア条件ポイントだ。

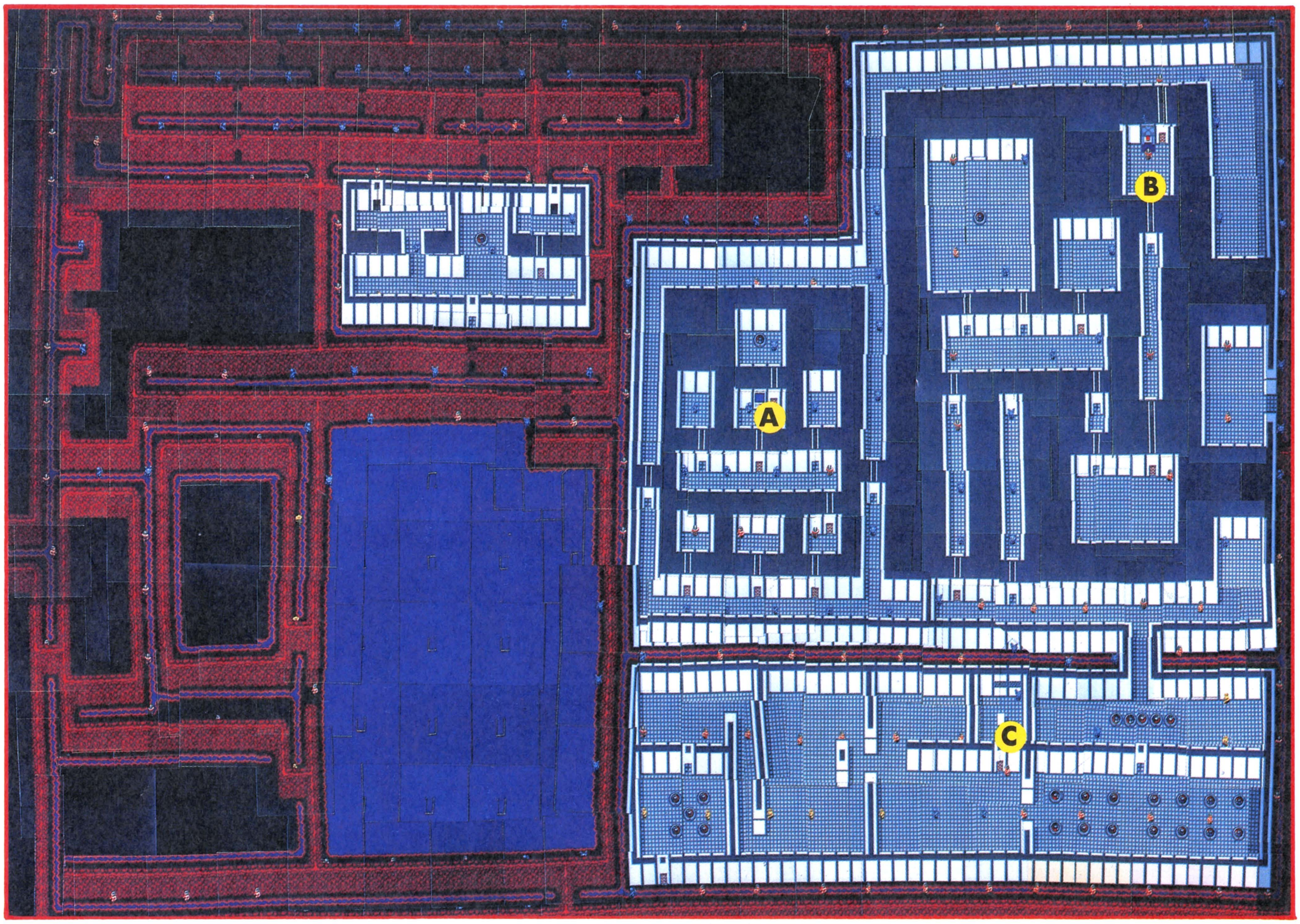


⬅ガルマの鍵とはいったい？



⬅ここでIDカードを使おう。

出入口



最強の武器・アゾット剣入手

宇宙船の近くを探索していると、山に囲まれた黒い場所がある。ここへ入ると1本のバスクの木に、ゲーム中最強の武器・アゾット剣が刺さっている。しかし、ある一定のレベルに達していないと、剣を抜くことができない。また、武器として装備不可能で、共有アイテムになる。



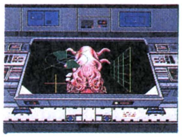
⬆これが、たった1本炎の中で立っているバスクの木なのだ。



⬆最強のアゾット剣。パーティ全員で使える便利なアイテムだ。

A ボス・エイリアンとご対面

モニターが置かれている部屋へ入ると、いきなりデカキャラと対決するハメになる。こいつを倒すとモニターにボス・エイリアンが映し出される。ヤツは戻らずの塔で待っているらしい。塔へ急ごう。



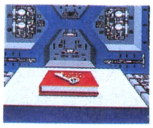
⬆モニターに映っているこいつがボスだ。



⬆ボスキャラに対面する前にこいつを倒せ！

B ガルマの書発見

時代の象徴についての秘密が書かれたガルマの書を発見すると、自動的にこの時代の象徴・ガルマの鍵を入手。鍵は、戻らずの塔のイベントに関係あり。



➡本の上にはなんとガルマの鍵。

C CDディスク再生装置

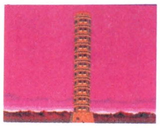
コールドスリープルームで入手したディスクを再生できる。再生させると人類滅亡のすべての原因が、戻らずの塔内に隠されていることがわかる。



➡人類破滅の歴史が徐々に…。

戻らずの塔•ナゾを解く拠点がここだ!!

12の赤い石版をチェックすることと、宇宙船でガルマの鍵を手に入れることで、ようやく戻らずの塔に入ることができる。階は全部で7階まであり、上へ上るには、その階ごとに存在する水晶玉のところへ行き、鍵を換えてもらわなければならない。1階ごとに人類滅亡の原因が徐々に解明されて、最上階では、驚くべき真実が明らかに！

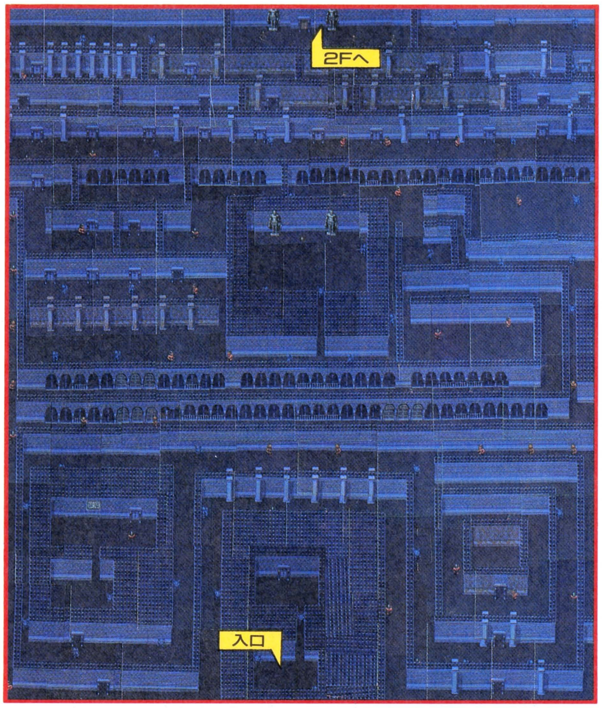


⬅これが噂の戻らずの塔だ！



⬅水晶玉は、歴史の案内者。

1F 恐竜絶滅の歴史をひもとく



この階では、まず水晶玉を探し、ガルマの鍵をブレスの鍵に換えてもらおう。鍵を持ち、金の扉の前に立つと、人類が繁栄する以前の恐竜の歴史について語られる。それは、恐竜たち自身が絶滅することを望んでいたということ。神は、その望みを受け入れ、彼らを絶滅させたのだ。



⬆繁栄していた恐竜の滅亡した理由が語られ始める。

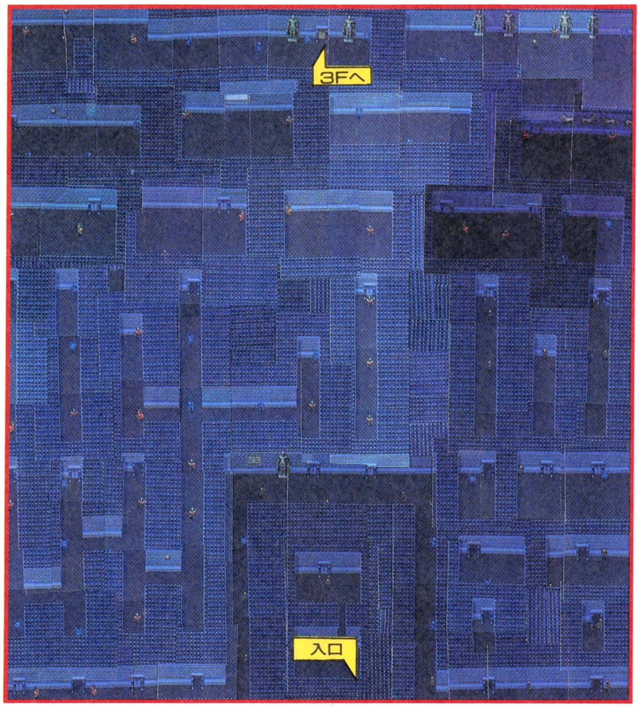


⬅恐竜たちは、自ら絶滅の道を選んでいたとは…。



⬅神が絶滅への道を助けた？ いったいなぜ？

2F 人類の祖先はおろか者であった



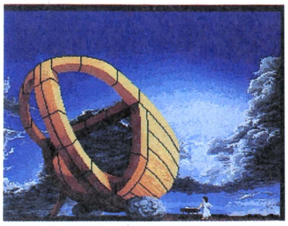
2階の水晶玉は、ブレスの鍵をゴールドの鍵に換えてくれる。

そして、金の扉の前に立つと人類の祖先について語られる。神に選ばれたノアは、私欲のかたまりの男で、秘密に船を作り、食料用の動物をその船に乗せて、神のお告げ通り大洪水に備え、ノアとその家族だけ命が助かった。

そのため人類は、とんでもない男を祖先に持つハメになったのだ。



⬅神は、おろか者ノアを人類の祖先に選んだ？



⬅私欲。ノアの心には、それ以外なかった。

★まだまだ先は長く険しく続くのである★

この階以降、上の階に進むにしたがって、強い敵がうじゃうじゃ出現するぞ。脱出するには、「魔界に帰る」の特殊能力で、戻らずの塔から脱出するしかない。しかし、塔に再挑戦する時は1階から上らなければならないのだ。行き着く先は最上階、いったいどんなイベントが待ち受けているのだろうか？



⬅無理をするとこんな目にあってしまうのだ。

攻略メモ

パーティをどうしても昼の部隊から夜の部隊に代えたい場合（またはその逆）、方法は2つある。①ボタンをズッと押して、早く時間経過させる方法がまずひとつ。でも、敵が出現するので、あまり勧められない。そしてもうひとつは、何もしないでじっと時間経過を待つ方法。暇になるけれど敵も出ないし、休憩時間だと思えばこれが一番よい方法だろうね。

（クネクネ太斎）

全14チームを徹底研究するぞ!!

POWER-LEAGUE III

パワーリーグIII



ふろくの選手データに加え、このページでは新しく編成された各チームの戦力を細かく分析。VSプレイする前に自分のチームも敵のチームもしっかりチェックしておこう。

ハドソン／8月10日発売／¥5,800　SPG　3M　B·U

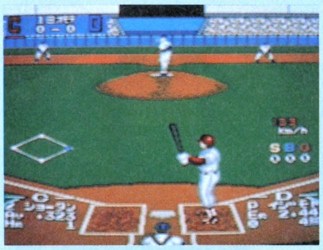
人気のC−LEAGUE 6チーム

G-JANS　先発3本柱で相手打線をピシャリと抑え込もう



このチームの投手陣は層が厚い。とくにエースの“サイサイト”と160キロの速球を持つ“マッキィ”はともに防御率1点台と強力だ。打線は迫力に欠ける気もするが切れ目はない。主砲“パパラ”が打てば勢いに乗るだろう。

CARK　足でかせいだ得点を強力投手陣で守りきる



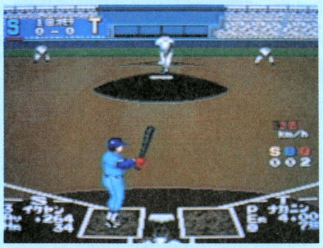
“ツタベフ”の調子がいまひとつだが、いまだ投手王国健在。打撃陣は足の速いスイッチバッターがズラリそろっている。このチームは足でかせいで点を取る機動力野球でいくのが得策。地味なチームではあるが、実力はAクラスだ。

DRUMS　投打ともにバランスがとれている好チームだ



上位打線はけっこうパワフル。主砲“ヘチアイ”はリーグを代表する強打者だ。ランナーをためてドカンと1発。最後はリリーフエース“ヨーダ”の速球でピシャリ！これがチームの勝ちパターンだ。優勝を狙える力は十分にあるぞ。

STRAWS　打線のつながりに欠けるナイゾウの投球に期待



それほどクリーンアップが強力なわけでもなく、機動力があるわけでもない、中途半端なチームだ。投手陣も防御率が悪く、切れのあるピッチャーも少ない。“イケヤン”の1発と“ナイゾウ”の踏ん張りが勝利のカギを握るだろう。

TYRES　ランナーを塁にためてパリンの1発で決まり



打率は低いが、真シンに当たればホームラン間違いなしの“パリン”。この大砲の前にランナーをためておきたい。そのためにも1、2番の活躍に期待がかかる。投手陣は不安材料ばかりだ。早め早めの継投策で逃げきろう。

WHOLES　パワー不足の打線だがこのチームには足がある



コツコツ当てて、足でかき回す機動力野球のチーム。控え選手の“ユタカン”、“ヤスキ”をスタメンに起用して、俊足選手をズラッと並べよう。それから長打力のある“ピョンセ”も同じくスタメンで使いたい。投手陣は粒がそろっている。

開発室より直送の㊙データ満載だぜ!!

POWER LEAGUE III

パワー　リーグ

全選手(完)データカード

ハーイ、チョイト出ました、毎度おなじみ全選手(完)データ!!　1枚ずつ切り離してもいいし、このまま丸ごと引っこ抜いて使っても、モアベターなのだ！
Let's play エキサイティング・ベースボール！

G　G-JANS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.270	139	8	2.24	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	オガッタ	右両	44	.308	7	12	6	6	B	A	中距離打者	外野、4
2	ハワイ	右両	0	.245	5	11	5	4	C	C	ダウンスイング	6、4
3	クラマティ	左左	49	.378	15	6	2	12	C	A	ホームラン打者	外野
4	パパラ	右右	8	.261	25	7	5	11	C	B	長距離打者	外野、5、4
5	クラウン	右右	9	.340	14	7	7	9	B	A	アベレージ重視	外野
6	モカザキ	右左	5	.268	12	7	5	8	C	B	長距離打者	5、6、4
7	コマタン	左左	10	.303	11	7	3	8	B	A	長距離打者	外野、3
8	マカオ	右右	22	.228	5	9	6	5	D	C	広角打者	捕手
＊(1)	キチムラ	左左	7	.322	19	9	2	12	B	A	パワーヒッター	外野
代打	キネヅカ	右左	6	.291	4	8	3	4	A	B	広角打者	4
	イナウエ	右右	52	.298	12	10	5	7	C	B	アベレージ重視	外野
	スガロ	右右	38	.185	1	11	5	2	D	D	代走控え	6、4
	ヤマクリ	右右	15	.120	1	9	4	1	D	D	捕手控え	捕手
	オオボリ	右左	24	.235	8	9	4	11	B	C	パワーヒッター	外野

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	サイサイト	右右	11	横	1.62	145	6	3	1	15	11	3	普	8	速緩球派
	マッキィ	右右	17	上	1.79	160	4	2	6	11	13	8	重	4	速球派
	クワチャ	右右	18	上	2.60	148	5	5	4	10	12	2	普	5	速緩球派
	ミヤカズ	左左	13	上	2.73	140	4	3	2	8	10	3	軽	5	変化球派
	コーダ	右左	48	上	2.35	140	5	2	2	5	10	5	普	7	シュート派
	ピロタ	右右	28	上	2.36	142	6	0	1	4	11	3	普	5	速球派

C　CARK

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.277	129	8	2.81	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ノムケン	右両	7	.258	0	13	6	4	C	B	俊足打者	6、4
2	ショータン	右両	4	.323	1	12	3	6	A	A	アベレージ重視	4
3	パカサワ	右右	10	.277	12	10	6	8	B	B	中距離打者	外野
4	コバヤン	右左	6	.301	12	6	3	8	A	A	中距離打者	3
5	ロンドン	右右	44	.300	22	10	5	11	A	A	長距離打者	5
6	ヤーング	右両	43	.247	20	9	5	13	B	C	ホームラン打者	外野
7	アマタキ	右両	1	.266	8	12	6	7	C	B	広角打者	外野、5、4
8	ダッカワ	右右	40	.227	4	5	6	5	D	C	広角打者	捕手
＊(7)	ヨサナイ	左左	9	.273	11	8	4	8	C	B	中距離打者	外野、3
代打	ナガシメ	左左	0	.259	5	10	5	6	C	B	広角打者	外野
	ニチタ	左左	28	.355	9	6	4	8	A	A	左の代打切り札	外野
	ミズカメ	右右	5	.258	6	9	4	5	D	B	広角打者	6、5
	エドウ	右右	33	.239	8	7	5	7	C	C	代打切り札	外野、捕手
	アーレン	右右	49	.300	11	8	4	12	A	A	パワーヒッター	外野

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	オオモノ	左左	24	上	1.92	148	7	2	6	11	12	2	重	8	速球派
	ヤワグチ	左左	34	上	2.51	145	6	5	4	12	11	5	普	4	緩球中心
	ツタベフ	右右	20	上	5.48	138	4	5	2	8	10	3	普	4	緩球中心
	キトロウ	右右	11	上	2.68	140	4	2	1	6	11	3	普	7	速緩球派
	キオカワ	左左	19	下	2.67	142	5	1	4	5	12	5	軽	6	カーブ派
	スタ	右右	14	上	1.63	153	4	3	5	5	13	6	重	5	速球派

D　DRUMS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.260	167	7	3.36	8	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ピコノ	右右	57	.276	26	10	6	11	B	B	中距離打者	外野
2	ハテナミ	右左	3	.235	6	12	5	4	C	C	広角打者	6、4
3	パンスロ	右右	2	.257	24	10	5	10	B	B	アベレージ重視	4、内外野ALL
4	ヘチアイ	右右	6	.321	40	6	3	14	B	A	ホームラン打者	5、3
5	ウド	右右	7	.304	25	8	5	11	D	A	長距離打者	外野、5、6
6	ミニムリ	右右	5	.270	8	9	4	8	C	B	広角打者	5、4
7	ハイホー	左左	55	.233	14	5	4	9	B	C	パワーヒッター	外野
8	ニャカムラ	右右	39	.270	7	5	7	7	C	B	中距離打者	捕手
＊(5)	ディステ	左左	30	.227	4	7	4	13	A	C	長距離打者	外野、捕手
代打	マタカワ	左左	23	.284	4	5	4	6	B	B	左の代打切り札	外野、3
	ポト	左左	40	.251	1	7	5	5	C	B	中距離打者	外野
	オニムリ	右右	31	.230	2	9	4	6	D	C	外野控え	外野
	サイトーン	右右	47	.244	6	7	4	13	D	C	代打切り札	4
	コーモリ	右両	48	.240	0	10	5	4	A	C	代走要員	6、4

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	イジモト	右右	24	上	2.44	143	3	7	0	11	11	2	重	4	シュート派
	ヤママサ	左左	34	上	2.93	145	4	2	5	10	12	2	普	6	フォーク派
	コマッタ	右右	20	上	7.66	145	6	5	5	8	12	1	重	5	速緩球派
	カカシマ	右右	18	上	2.56	145	4	1	1	8	12	4	軽	7	速緩球派
	ヨーダ	右右	29	上	2.28	152	6	4	1	6	13	6	普	7	豪速球派
	カックン	右右	33	上	2.31	148	5	4	6	5	12	1	重	6	速球派

S STRAWS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.276	120	7	3.84	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	クリマヤ	右両	4	.255	2	10	6	4	B	B	広角打者	外野
2	オヤナギ	右両	52	.295	5	11	6	8	C	C	中距離打者	外野
3	イケヤン	右右	36	.264	34	11	5	13	D	B	パワーヒッター	6
4	マフィン	右左	7	.246	22	9	6	13	B	C	ホームラン打者	外野、3
5	ピロサワ	右右	8	.270	17	8	4	10	C	B	長距離打者	外野、3
6	ハタボウ	右左	26	.290	8	7	4	7	C	B	広角打者	捕手、外野
7	トマシミ	右両	25	.263	5	11	4	5	C	B	アベレージ重視	4
8	カスヒゲ	右右	3	.250	4	7	4	8	D	C	パワーヒッター	5、4
＊(6)	スギウリ	左左	9	.274	6	5	3	8	B	B	左の代打切り札	外野、3
代打	ハエガシ	右右	28	.347	3	4	3	7	A	A	代打切り札	捕手、3
	カライ	左左	10	.272	4	8	4	5	B	B	中距離打者	外野
	オガワン	右右	35	.264	4	7	4	6	C	B	外野控え	外野
	スーミン	右右	5	.266	5	6	5	5	C	B	サード控え	5、4
	チブイ	右右	39	.308	1	7	4	4	B	A	アベレージ重視	内野ALL

ピッチャー	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
	ナイゾウ	右右	24	上	2.82	143	4	0	2	9	11	5	普	6	速緩球派
	ヒバナ	右右	32	上	4.40	138	5	0	2	8	10	1	普	5	緩球中心
	パニスタ	左左	15	上	4.03	150	3	3	4	10	13	4	重	4	速球派
	キャトウ	左左	13	上	2.83	140	6	1	1	7	11	5	普	5	カーブ派
	クワサキ	右右	17	上	3.94	146	5	0	4	5	12	3	軽	5	速球派
	ヒトウ	右右	18	上	5.05	143	4	2	0	7	11	4	重	6	変化球派

T TYRES

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.265	141	8	4.30	8	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	オウニョ	右両	2	.303	4	11	5	5	C	A	中距離打者	外野
2	ワッダー	右右	6	.296	1	12	6	6	C	B	広角打者	6、4、5
3	ポカダ	右右	16	.280	24	8	4	12	B	B	長距離打者	4
4	パリン	右右	45	.268	42	4	3	14	D	B	ホームラン打者	3
5	アユミ	右右	7	.241	16	6	4	9	B	C	アベレージ重視	外野、5、3
6	ヤギョ	右右	3	.214	16	9	4	10	C	C	中距離打者	5、6
7	ナカナカ	左左	0	.268	11	11	5	8	B	B	ミート重視	外野
8	キートン	右右	22	.246	6	7	5	7	D	C	広角打者	捕手
＊(6)	パオ	左左	8	.285	5	6	4	7	A	B	中距離打者	外野
代打	コマリ	右右	29	.301	7	7	5	7	D	A	アベレージ重視	外野、3
	カタマリ	右左	5	.306	0	6	6	6	A	A	広角打者	外野、捕手、3
	ヨコヨコ	右右	46	.298	3	10	5	9	D	B	中距離打者	外野、5
	ピラタ	右右	30	.137	0	11	5	4	B	D	内野控え、代走	6、5
	アカモト	右両	9	.273	6	12	6	8	B	B	代打切り札	3

ピッチャー	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
	ナカニン	右右	19	上	4.00	142	4	2	4	8	11	4	普	5	フォーク派
	キーボ	右右	4	上	3.72	148	4	4	5	11	12	7	普	6	フォーク派
	ユケダ	右右	18	上	6.71	140	4	0	1	6	10	3	軽	5	緩球派
	ナンダー	左左	34	上	4.66	145	2	5	2	7	10	5	軽	6	シュート派
	シュミトモ	右右	24	上	3.41	135	5	5	2	5	9	1	普	5	変化球派
	ナノダ	右右	1	上	3.35	150	5	0	6	5	13	4	軽	6	カーブ派

W WHOLES

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.255	78	8	4.01	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ヨコタテ	右左	4	.261	0	9	5	7	B	B	広角打者	外野
2	タコハッシ	右両	6	.224	2	11	5	5	B	C	俊足打者	6、4
3	ヤマサチ	左左	2	.309	7	11	6	7	A	A	アベレージ重視	外野
4	マーヤー	右右	23	.251	15	6	3	12	C	B	パワーヒッター	3
5	パチョ	右右	14	.333	12	6	4	9	B	A	アベレージ重視	外野、3
6	オミズ	右右	5	.232	1	9	6	9	C	B	長距離打者	5
7	チョウス	右右	9	.281	2	10	6	5	C	B	中距離打者	5、4
8	ダニシケ	右右	1	.175	3	5	6	10	B	D	長距離打者	捕手
＊(7)	オミヤサン	右左	41	.294	0	10	4	14	B	B	左の代打切り札	外野
代打	ユタカン	右左	3	.278	5	12	4	6	B	B	アベレージ重視	4
	ヤスキ	右両	31	.206	2	14	7	4	A	C	俊足打者	外野
	ピチカワ	右右	33	.232	5	5	5	5	B	C	広角打者	捕手
	タワシロ	右右	26	.235	0	7	4	6	D	C	代打切り札	3、5
	ピョンセ	右右	7	.264	24	10	4	12	B	B	ホームラン打者	外野、5、3

ピッチャー	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
	ニフラ	左左	28	上	3.39	140	5	5	6	7	9	0	普	4	速緩球派
	タイモン	右右	54	上	3.88	143	4	2	2	11	11	3	普	7	速球派
	ナカヤミ	右右	19	上	4.10	150	5	1	0	8	12	7	普	8	フォーク派
	サイトン	右右	17	上	3.22	135	6	6	4	9	10	2	軽	6	緩球派
	コケパタ	右右	16	上	3.31	142	5	4	4	7	11	4	重	6	カーブ派
	メンドウ	右右	24	上	6.17	138	6	2	5	5	9	4	普	5	変化球派

表の見方

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	マルカツ	右両	44	.308	7	12	6	6	B	A	中距離打者	外野、4

打　順	＊マークのバッターは、Cリーグの場合DH制で戦う時（ ）内の打順でオーダーに入ります。Pリーグの場合DHなしで戦う時オーダーから外れます（欄外参照）。
力	基本的に大きいほど打った時強い打球になります。遠くへ飛ばす力ではありません。
Ⓑット	バットの長さです。長いA～短いD。
Ⓜート	バットで最も当たりのいい部分の大きさです。長いA～短いD。
タイプ	ここに記されているデータ以外の数値と合わせると、こういうタイプになります。
守備位置	本来のその選手の守備位置です。これ以外の場所を守らせても問題はありません。

名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
マルカツ	左左	24	上	1.92	148	7	2	6	11	12	2	重	8	速球派

Ⓢタミナ	数の大きいほどその投手にスタミナがあります。これは1試合中のみ影響し、次の試合にはまったく関係がありません。ただしペナントモードは別です。
カ・シ・フ	カーブ、シュート、フォークのきき具合。大きいほど変化球がよくききます。
最Ⓗ・最Ⓛ	投球スピードのレベルの最高と最低。最高はレベル15です。
球　Ⓠ	球質の重さです。重いほど長打が打たれにくくなります。

注：基本的にCリーグはDHなし。PリーグはDHありで記載しています。違うリーグのチームどうし対戦する時、後攻チームによってDHの有無が変わります。投手の打撃データは割愛しました。

Special Thanks to HUDSON SOFT

Bu BUFFERS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.256	127	8	3.35	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	オオイテ	右右	4	.277	8	12	4	7	B	B	広角打者	4
2	アラー	右左	9	.302	7	9	6	8	C	A	中距離打者	外野
3	ブラン	右左	16	.283	49	6	3	15	D	B	ホームラン打者	外野、DH
4	トレーナー	左左	33	.209	14	8	4	12	C	C	長距離打者	3、DH
5	ズツキ	右右	2	.286	20	6	5	10	B	B	長距離打者	外野
6 *	ムラカモ	右右	5	.306	5	10	6	6	B	A	パワーヒッター	外野
7	カニムラ	右右	6	.225	7	7	4	7	C	C	パワーヒッター	5
8	カマシタ	右右	10	.262	6	6	5	8	C	B	中距離打者	捕手
9	マッキー	右右	12	.254	7	11	6	6	D	B	俊足打者	6
代打	ナカナイ	右右	27	.236	0	8	3	9	D	C	パワーヒッター	外野
	ミツヤバ	右右	44	.333	0	7	5	8	C	A	一発屋	捕手
	コセキ	左左	36	.211	1	8	4	4	C	C	内野控え	外野、3
	タダチ	右両	58	.205	1	11	5	4	C	C	内野控え、代走	外野、5、4、6
	ヨネチャキ	右左	8	.203	2	10	4	6	B	C	内野控え、代走	6、4

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	力	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	アワニ	左左	14	上	2.71	150	5	0	4	13	12	8	重	8	速球派
	ヤマバチ	右左	15	上	3.76	148	4	2	2	9	12	5	普	6	カーブ派
	オノチン	左左	26	上	3.39	147	3	4	2	8	12	2	普	7	速緩球派
	ノウモ	右右	12	上	3.46	154	5	2	5	6	13	4	普	7	速球派
	カドテツ	右右	30	上	3.83	140	4	4	0	6	10	4	軽	5	変化球派
	ヨシニ	右右	21	上	2.99	148	6	4	4	6	12	8	普	7	速球派

B BLADES

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.265	174	9	4.01	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	マツナゴ	右両	8	.309	17	12	6	9	C	A	長距離打者	5
2	フックラ	右右	1	.259	8	13	4	7	B	B	広角打者	4
3	ブルマー	右右	44	.322	40	5	3	14	C	A	ホームラン打者	外野、3、DH
4	カドタン	左左	78	.305	33	4	3	13	B	A	ホームラン打者	外野、DH
5	プチイ	右左	10	.297	30	6	6	12	B	B	パワーヒッター	外野、3
6 *	イシミン	右右	3	.277	20	5	3	12	C	B	ホームラン打者	外野、DH
7	モボニヒ	右右	9	.302	5	11	6	6	B	A	アベレージ重視	外野、5、6、4
8	ナカシーマ	右右	27	.234	5	8	5	5	D	C	中距離打者	捕手
9	オカワヒロ	右右	23	.247	5	10	6	6	C	C	広角打者	6、4
代打	ミナミモロ	右右	0	.282	2	10	5	4	B	B	中距離打者	外野、3
	クマモ	右左	6	.236	2	13	6	5	A	C	外野控え、代走	外野
	カズヒロ	右左	45	.254	7	10	7	10	C	C	代打切り札	外野
	ヤマコス	右右	2	.279	0	12	4	4	B	B	内野控え、代走	内野ALL
	ユーミン	右右	5	.110	0	11	4	4	A	D	広角打者、代走	5、6、4

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	力	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	モシノ	左左	28	上	3.48	143	7	0	2	10	11	1	重	8	カーブ派
	アマオケ	右右	12	上	5.28	147	5	3	0	8	12	3	普	7	変化球派
	サチョウ	右右	11	上	5.00	138	4	2	5	9	10	2	普	7	フォーク派
	パフマン	左左	42	上	3.45	138	5	3	6	7	10	6	重	7	フォーク派
	サキャイ	右右	18	上	3.61	140	4	2	2	5	10	1	軽	7	速緩球派
	ヤマヨシ	右右	14	上	3.24	140	4	0	2	5	10	4	重	8	カーブ派

L LITONS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.268	145	10	3.50	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ツチ	右右	5	.304	3	14	3	4	B	A	俊足打者	4
2	ヒラヤン	右両	24	.268	2	13	6	6	B	B	広角打者	外野
3	アキナマ	右右	1	.301	31	14	6	12	C	A	長距離打者	外野
4	キヨマー	右右	3	.283	35	9	4	13	B	B	長距離打者	3、5
5 *	デストラ	右両	39	.257	32	8	3	14	C	B	ホームラン打者	3、DH
6	セキゲ	右右	7	.270	16	11	5	8	C	B	アベレージ重視	5
7	ヨシチク	左左	2	.314	2	11	5	5	C	A	広角打者	外野
8	イチョウ	右右	27	.235	9	9	4	8	B	C	広角打者	捕手
9	タナビ	右右	6	.316	8	12	4	7	B	A	アベレージ重視	6
代打	アベチン	左左	25	.238	1	6	4	6	C	C	長距離打者	外野、3
	オニュウタ	右両	10	.258	0	10	7	4	D	C	外野控え	外野
	モリヒロ	左左	20	.317	0	8	4	9	C	C	代打切り札	外野、3
	トマシマ	右右	4	.185	0	11	5	4	B	D	内野控え、代走	外野、4、5、3
	バークレ	左左	29	.210	6	6	3	9	D	C	パワーヒッター	外野、DH

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	力	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	ワタナヘ	右右	41	上	3.41	152	5	0	4	12	12	6	重	5	速球派
	カブ	右右	18	上	3.27	155	4	2	0	11	13	8	普	7	速緩球派
	ナベトミ	右左	21	上	3.52	143	5	3	4	10	12	4	普	5	変化球派
	アニヤン	右左	15	下	2.70	143	4	4	0	5	11	6	普	6	変化球派
	ウドー	左左	47	上	4.96	147	6	3	0	5	12	3	重	5	荒れ球
	カトリン	右右	26	下	3.15	136	5	5	4	4	9	1	普	5	緩球派

H HOPES

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.264	168	9	4.49	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	タタキマコ	左左	3	.235	15	12	5	8	B	C	中距離打者	外野
2 *	ユガミン	右両	6	.250	0	12	4	7	B	C	広角打者	6、4
3	バナド	右両	9	.271	34	7	4	12	C	B	パワーヒッター	4、DH
4	キシカー	右右	8	.260	26	10	4	10	B	B	ホームラン打者	外野
5	アップル	左左	7	.255	33	7	3	11	C	B	長距離打者	3、DH
6	ママモト	左左	29	.308	13	11	7	8	B	A	アベレージ重視	外野
7	フシモト	右右	5	.253	13	6	5	7	C	B	長距離打者	5、3
8	キヨダー	右右	35	.192	1	5	6	5	A	D	広角打者	捕手
9	オカガ	右右	1	.271	3	11	6	6	B	B	俊足打者	6、5
代打	ウチヤン	右右	30	.259	3	6	4	4	C	B	中距離打者	捕手
	マリワキ	右右	4	.257	4	12	5	5	D	B	中距離打者	6、5、4
	ヒロナーカ	右左	47	.298	4	6	4	11	C	B	代打切り札	外野
	パカイ	右左	14	.281	1	11	6	6	C	B	中距離打者	外野、5、4
	ウィル	左左	0	.314	18	10	4	10	A	A	パワーヒッター	外野、DH

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	力	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	カロウ	右右	17	上	3.67	145	4	3	4	11	11	3	普	7	速球派
	ヤマカズ	右右	18	上	4.01	139	4	4	0	8	10	2	普	6	変化球派
	ヨシタン	左左	11	上	5.32	138	6	2	0	7	10	3	普	6	カーブ派
	ムラサン	右右	15	上	3.95	150	5	3	0	7	12	5	重	5	荒れ球
	ヤマタカ	右右	19	上	6.71	140	3	2	4	6	11	3	軽	5	速球派
	イナウエ	右右	12	上	3.30	142	4	3	5	5	11	4	普	7	フォーク派

F FIBERS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.263	122	9	4.09	8	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ススキー	右左	2	.252	6	11	4	7	C	B	広角打者	外野
2	ジライ	右両	3	.242	5	13	4	6	C	C	広角打者	4、6
3	ウインター	右左	10	.234	2	9	3	10	C	C	長距離打者	外野、DH
4	ムリューワ	右右	44	.306	27	7	3	13	C	A	ホームラン打者	外野、DH
5	オオヒマ	右右	11	.265	18	6	4	9	C	B	長距離打者	外野、3
6	タナピー	右右	37	.247	7	10	6	7	B	C	パワーヒッター	6
7 ＊	ヒマタマコ	左左	8	.313	1	11	6	4	B	A	アベレージ重視	外野
8	タムリ	右右	22	.249	11	9	7	9	C	C	中距離打者	捕手
9	ナカジー	右右	7	.233	9	10	4	8	B	C	広角打者	外野、5、3
代打	ブルヤ	右右	5	.272	14	11	6	9	B	B	パワーヒッター	5
代打	イヤラシ	右右	4	.284	4	11	5	8	B	B	代打切り札	外野、5、4、3
代打	オガサン	右左	25	.308	2	10	6	5	B	A	アベレージ重視	5、6、4、外野
代打	コマチサキ	右右	34	.209	2	7	4	8	A	C	外野控え	外野、3
代打	デート	右右	9	.278	14	5	6	10	C	B	長距離打者	外野、DH

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	ニシバキ	右右	21	上	3.55	147	5	4	4	12	12	7	重	5	速球派
ピッチャー	ツノピー	右右	30	上	5.50	146	4	0	5	10	11	6	普	5	フォーク派
ピッチャー	シババ	右右	13	上	3.76	142	3	5	0	11	11	4	普	6	速球派
ピッチャー	ツミ	左左	23	横	3.39	135	6	2	0	8	9	2	普	7	シュート派
ピッチャー	コウニョ	左左	18	上	4.64	138	6	5	4	7	10	3	軽	6	緩球派
ピッチャー	サットー	右右	17	横	3.71	142	5	2	3	5	11	2	重	8	速緩球派

O ORIVERS

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.257	124	8	3.91	7	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ヨシヒコ	右両	5	.267	12	12	6	10	B	B	中距離打者	6、5
2	ニシムリ	右両	3	.281	2	14	5	5	C	B	俊足打者	外野
3	タイコウ	左左	1	.303	13	10	4	10	C	A	長距離打者	外野、3
4	ダイアス	右右	4	.301	39	4	3	12	A	A	ホームラン打者	外野、DH
5	マツシバ	右右	0	.243	7	6	5	7	B	C	パワーヒッター	5
6	サチョウ	右右	23	.297	11	11	4	8	C	B	広角打者	6、4
7	マミカワ	右左	6	.285	12	9	3	9	B	B	中距離打者	4、5
8	フキュサワ	右右	66	.173	0	9	6	4	C	D	広角打者	捕手
9＊	ボコタ	右左	2	.278	2	12	6	6	C	B	アベレージ重視	外野
代打	ブルカワ	右右	10	.249	7	5	3	8	B	C	長距離打者	外野
代打	サイチョウ	右右	9	.218	1	5	7	4	C	C	中距離打者	捕手
代打	モリタン	右両	30	.226	0	7	4	4	C	C	中距離打者	6、4、5、外野
代打	ハカマデ	右右	12	.159	0	6	4	5	C	C	捕手控え	捕手
代打	ヘンゼル	右右	42	.318	18	8	3	11	B	A	ホームラン打者	外野

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	チョウジ	右右	29	上	2.50	140	3	3	7	12	10	4	重	6	フォーク派
ピッチャー	アッソウ	右右	15	上	4.21	148	6	4	4	11	12	2	重	8	変化球派
ピッチャー	イラベー	右右	18	上	3.53	160	3	2	1	7	14	8	重	7	速球派
ピッチャー	シラタキ	右右	20	上	3.53	150	4	0	2	9	13	5	軽	6	速球派
ピッチャー	ソンナカワ	左左	28	上	6.10	140	5	5	0	7	11	5	軽	7	カーブ派
ピッチャー	ウシシマ	右右	27	上	3.63	138	6	0	5	6	10	2	普	6	フォーク派

Cas C.A.S.

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.284	266	8	2.16	10	4

打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	ショータン	右両	4	.323	1	12	3	6	A	A	アベレージ重視	4
2	ヤマサチ	左左	2	.309	7	11	6	7	A	A	アベレージ重視	外野
3	クラマティ	左左	49	.378	15	6	2	12	C	A	ホームラン打者	外野
4	ヘチアイ	右右	6	.321	40	6	3	14	B	A	ホームラン打者	5、3
5	パリン	右右	45	.268	42	4	3	14	D	B	ホームラン打者	3
6	パパラ	右右	8	.261	25	7	5	11	C	B	長距離打者	外野、5、4
7	イケヤン	右右	36	.264	34	11	5	13	D	B	パワーヒッター	6
8	ダッカワ	右右	40	.227	4	5	6	5	D	C	広角打者	捕手
＊(7)	ヤスキ	右両	31	.206	2	14	7	4	A	C	俊足打者	外野
代打	ウド	右右	7	.304	25	8	5	11	D	A	長距離打者	外野、5、6
代打	ボカダ	右右	16	.280	24	8	4	12	B	B	長距離打者	4
代打	キチムラ	左左	7	.322	19	9	2	12	B	A	パワーヒッター	外野
代打	カスヒゲ	右右	3	.250	4	7	4	8	D	C	パワーヒッター	5、4
代打	パンスロ	右右	2	.257	24	10	5	10	B	B	アベレージ重視	5、内外野ALL

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	マッキイ	右右	17	上	1.79	160	4	2	6	11	13	8	重	4	速球派
ピッチャー	オオモノ	左左	24	上	1.92	148	7	2	6	11	12	2	重	8	速球派
ピッチャー	イジモト	右右	24	上	2.44	143	3	7	0	11	11	2	重	4	シュート派
ピッチャー	ナイゾウ	右右	24	上	2.82	143	4	0	2	9	11	5	普	6	速緩球派
ピッチャー	ピロタ	右右	28	上	2.36	142	6	0	1	4	11	3	普	5	速球派
ピッチャー	スタ	右右	14	上	1.63	153	4	3	5	5	13	6	重	5	速球派

Pas P.A.S.

チームデータ	打率	HR	走力	防御率	力	投力
	.286	305	9	3.18	10	5

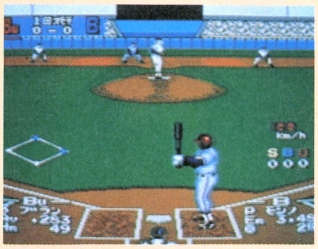
打順	名前	投打	背	打率	HR	走	投	力	バ	ミ	タイプ	守備位置
1	マツナゴ	右両	8	.309	17	12	6	9	C	A	長距離打者	5
2	ジライ	右両	3	.242	5	13	4	6	C	C	広角打者	4、6
3	アキナマ	右右	1	.301	31	14	6	12	C	A	長距離打者	外野
4	ブラン	右左	16	.283	49	6	3	15	D	B	ホームラン打者	外野、DH
5	ブルマー	右右	44	.322	40	5	3	14	C	A	ホームラン打者	外野、3、DH
6	カドタン	左左	78	.305	33	4	3	13	B	A	ホームラン打者	外野、DH
7	タナピー	右右	37	.247	7	10	6	7	B	C	パワーヒッター	6
8	タムリ	右右	22	.249	11	9	7	9	C	C	中距離打者	捕手
9＊	ニシムリ	右両	3	.281	2	14	5	5	C	B	俊足打者	外野
代打	セキゲ	右右	7	.270	16	11	5	8	C	B	アベレージ重視	5
代打	キヨマー	右右	3	.283	35	9	4	13	B	B	長距離打者	3、5
代打	アラー	右左	9	.302	7	9	6	8	C	A	中距離打者	外野
代打	ママモト	左左	29	.308	13	11	7	8	B	A	アベレージ重視	外野
代打	ダイアス	右右	4	.301	39	4	3	12	A	A	ホームラン打者	外野、DH

	名前	投打	背	投法	防御率	最高速	カ	シ	フ	ス	高	低	質	走	タイプ
ピッチャー	ニシバキ	右右	21	上	3.55	147	5	4	4	12	12	7	重	5	速球派
ピッチャー	アワニ	左左	14	上	2.71	150	5	0	4	13	12	8	重	8	速球派
ピッチャー	チョウジ	右右	29	上	2.50	140	3	3	7	12	10	4	重	6	フォーク派
ピッチャー	ノウモ	右右	12	上	3.46	154	5	2	5	6	13	4	普	7	速球派
ピッチャー	イラベー	右右	18	上	3.53	160	3	2	1	7	14	8	重	7	速球派
ピッチャー	イナウエ	右右	12	上	3.30	142	4	3	5	5	11	4	普	7	フォーク派

実力のP－LEAGUE 6チーム

BUFFERS

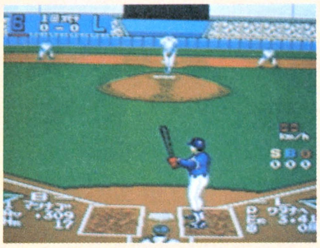
投打の歯車がかみ合えば連勝街道まっしぐら



打撃陣ではなんといっても、本塁打49本の"ブラン"が強力。ただし、こいつが抑え込まれると、ガタッと得点力が落ちてしまうのが難点だ。投手陣は左腕エース"アワニ"と驚異の大型新人"ノウモ"が頼りになる。優勝は十分狙える。

BLADES

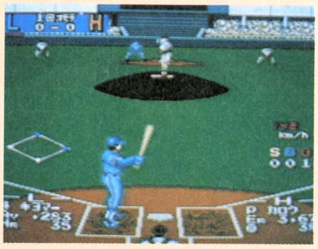
打って打って打ちまくる取られたら取り返せ！



打線の破壊力はリーグ1を誇る。3番"ブルマー"から6番"イシミン"までの4連発も夢じゃない。ただし1発を意識しすぎて、ボール球まで手を出してしまっては相手投手の思うツボ。そこは慎重に。投手陣は平均レベルといえる。

LITONS

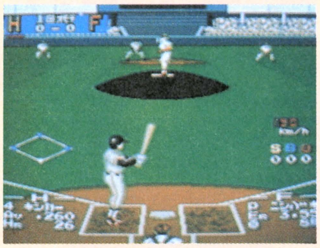
人気、実力ともPリーグではナンバー1を誇る



走攻守どれをとっても欠点がない。バランスのとれた強力チームだ。打線は足あり1発ありで、しかも切れ目がない。投手陣の顔ぶれも速球派あり技巧派ありでバラエティに富んでいる。優勝候補筆頭間違いなし！

HOPES

なにしろ投手陣が弱体強力打線でカバーしよう



投手陣が弱体だが、打線はイイ線いっている。1、2番の俊足コンビ、クリーンアップの長距離砲、6番の巧打者"ママモト"など、選手の個性がはっきりしていて、よくまとまっている。選手をうまく使えば、勝てる力は十分ある。

FIBERS

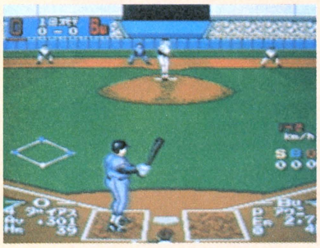
迫力に欠ける打線だ投手陣の踏んばりに期待



選手が小粒で打線に迫力がない。唯一の救いは、まあまあ足の速い選手がそろっていることだ。このチームも機動力野球をオススメ。投手陣はエース"ニシバキ"が信頼できる。また"ツミ"、"サットー"のサイドスロー投手も使えるぞ。

ORIVERS

今年こそは万年Bクラスを脱出したいOチーム

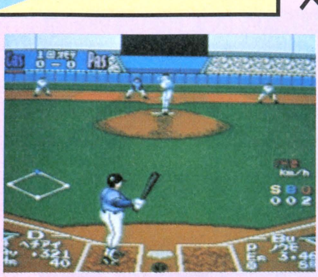


チーム全体の実力はいまひとつだが、選手1人ひとりを見ると個性的な選手が多い。俊足の"ニシムリ"や大砲の"ダイアス"。投手陣ではフォークの切れ味バツグンの"チョウジ"、豪速球の"イラベー"。カギを握るのはこの4人だ。

夢の球宴、ALL－STAR

C. A. S.

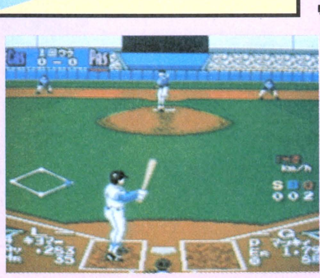
リーグ1の大打者ヘチアイの打撃に期待！



はっきりいってオールスターチームはキミたち自身で好きなようにつくるのが一番。だけどやっぱりCリーグの4番バッターは"ヘチアイ"この人しかいないでしょう。それからGのエース"サイサイト"もメンバーに入れたいね。

P. A. S.

ノウモの9連続奪三振も夢じゃない!?



"キヨマー"が代打陣じゃさびしい気がする。Pリーグの4番を打たせてもいいくらいだよね。しかしPリーグの打撃陣はCリーグと比べて破壊力がありそう。投手陣も実力、人気ともにトップクラスの顔ぶれがズラリそろっている。

●「天の声2」(¥2,600・税別)があれば、このゲームが100倍楽しめるぞ!!

冒険の中盤を徹底攻略！

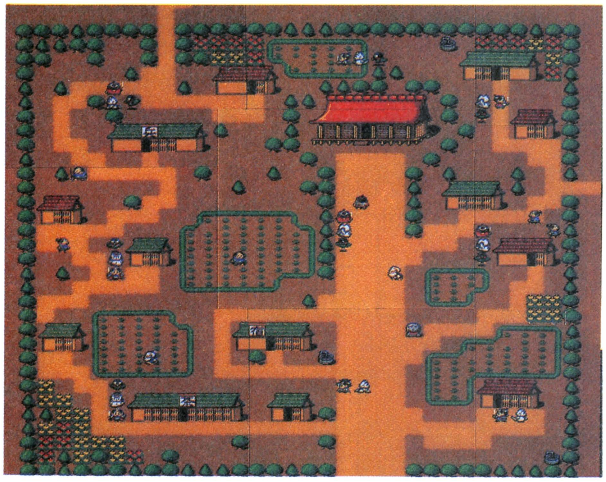
桃太郎伝説ターボ



PCエンジンのRPG界に新風を巻き起こす風雲児ソフト、『桃伝ターボ』。そのギャグのセンスや面白さも超一流だから買って絶対ソンしないソフトなのだ！　今回はいよいよ中盤、ほほえみの村からさるかにの村まで、マップごと攻略するぞ！

ハドソン／発売中／¥5,800　RPG　3M　B・U

旅の中盤は面白いイベントがタップリ！



お店
宿 宿屋（泊まれない）
茶 茶店
兵 兵具店

❶ ほほえみの村

村中がダジャレ大会の準備

村人のほとんどがダジャレをいう、奇妙なほほえみの村。近々この村では、ダジャレ大会が開かれるそうで、村人たちはその出展作品を作っているのだ。宿屋の主人や道具店・兵具店の人もそのことにかかりっきりなので、残念ながらこの村では体力回復のアイテムや道具・武器は買えない。しかし、面白いダジャレばかりなので、ぜひ村人全員に話しかけよう。

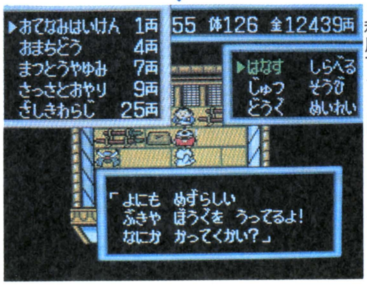
また、その中の“なっとう”を食べたがっている村人は重要人物なので注意。その理由は、次のきぼうの都に行けばわかるぞ。



⬆村人たちはみんな、高度（？）なダジャレを出して競いあい、大会での優勝を狙っている。



⬅この村にしかない、ももや。残念なことに、ここの商品は買えない。



⬅兵具店もごらんのとおり。この店も利用することはできないのだ。

ひとりでも仙人の家

“ほうひの術”をもらう

“ひとりでも仙人”から受ける修業は、彼に10000両のお金をあげること。今までコツコツとお金を貯めてきた人には何でもないことだけど、武器や防具をよく買い替えてきた人には、けっこうツライかも。

そのうえ、仙人からもらえる“ほうひの術”は攻撃系や防御系の仙術ではなく、いくつかのイベントにだけ使われる仙術なのだ。



⬆10000両とは高い！　それほどひんぱんに使う仙術じゃないのに…。

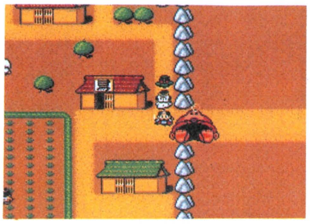


⬅意味もなく使うと、うしろのイヌがいやがっちゃうのだ。

この広大なマップが、新しい冒険の舞台だ！

ねたろうの村

前号で紹介したことをおさらい。この村では、ねたろうという男が橋の上で寝ていて、通行のじゃまになっていた。そこで、"ひむろのけずりひ"などの重要アイテムを苦労して探し出し、ようやく無事に橋を渡ることができたのだ。



⬅こいつを起こすためには、アイテムが必要なのだ。

オニのつめあと

自然がつくった迷路

ここは山や川が障害となり、自然のダンジョンがつくられている。マップをじっくり見ながら、ここを抜け出そう。ただし、出現する敵キャラには注意！　強力なのがたくさんいるぞ！

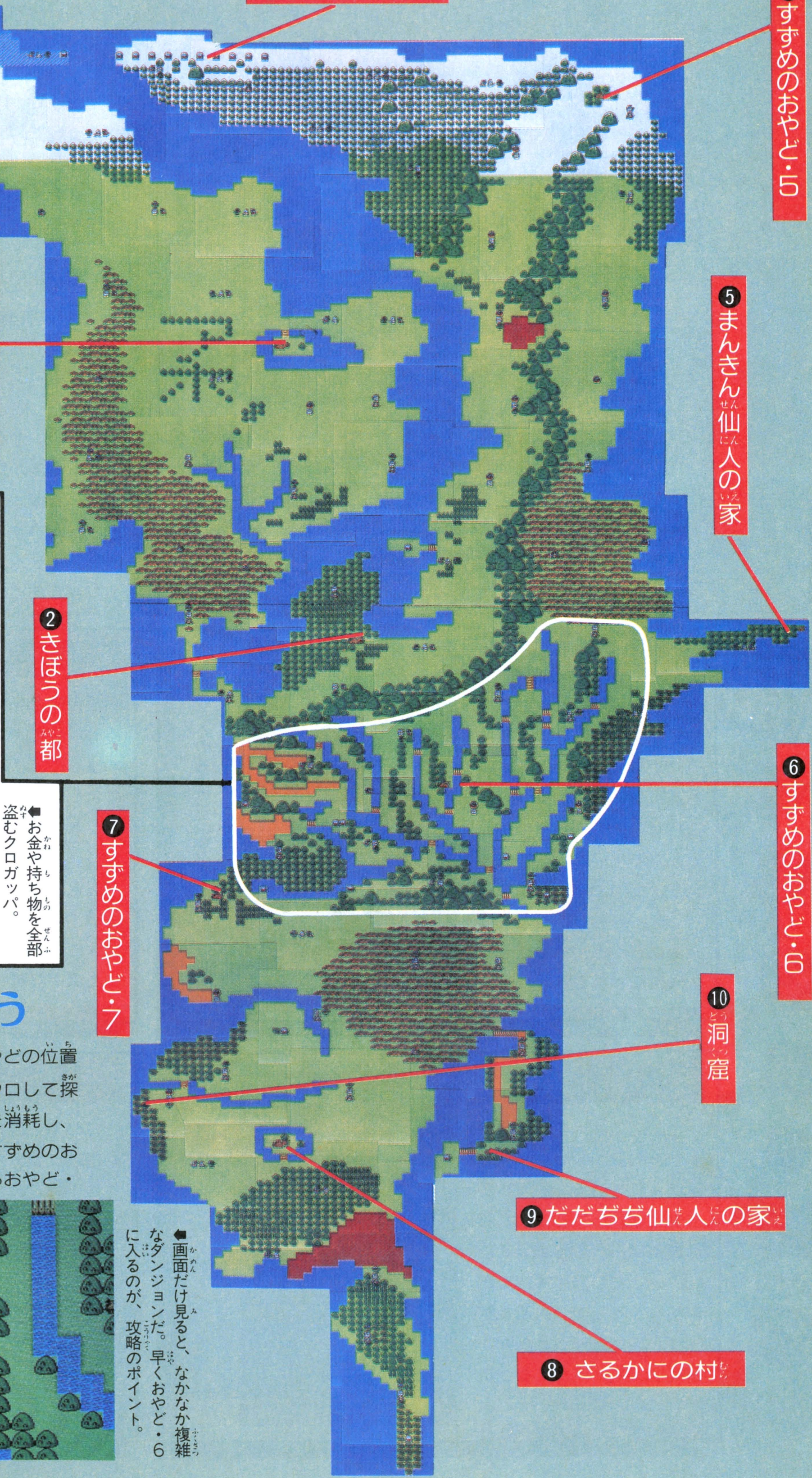
要注意キャラ!!



⬅こいつはすばしっこいうえに攻撃力もある



⬅お金や持ち物を全部盗むクロガッパ。



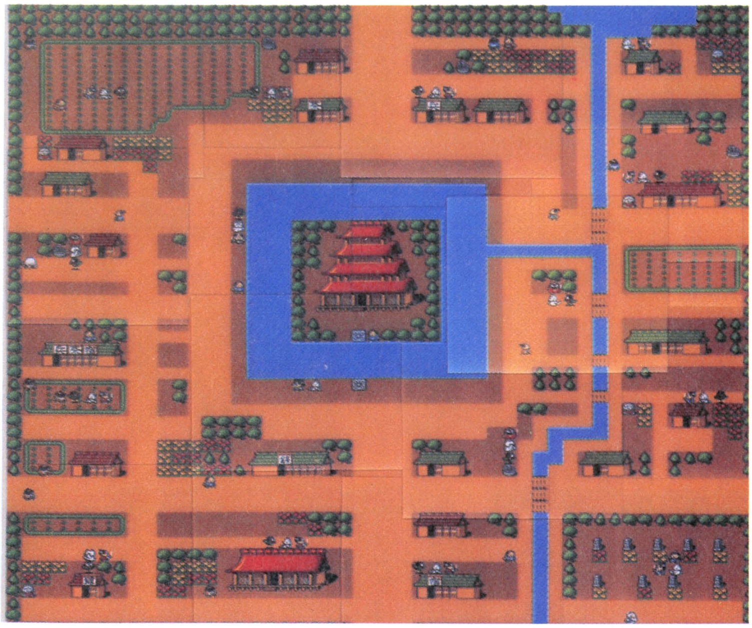
村や都の位置を覚えておこう

なにしろ広いマップなので、確実に村や都、おやどの位置を知っておくことが大切だ。あまりそれらをウロウロして探しまわってると、すぐに敵キャラと出会って体力を消耗し、また出直し、というハメになりがちだ。とくに、すずめのおやど・5から南に下り、オニのつめあとの中にあるおやど・6へ行くときは、"おにぎり"などの体力回復のアイテムをたくさん持っていこう。

またマップ上には、比較的簡単に経験値が稼げるうれしいところがあるので、レベルアップに専念しよう。



⬅画面だけ見ると、なかなか複雑なダンジョンだ。早くおやど・6に入るのが、攻略のポイント。



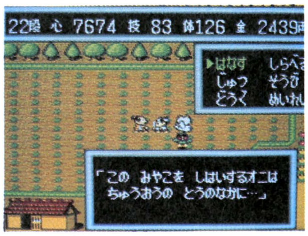
② きぼうの都

だれもが行きたがる大きな都

都に初めて入ったとき、町人はほとんどいない。それは、都の中央にそびえる塔に“いばらぎどうじ”という鬼が住みつき、町人たちがどこかに隠れてしまったためだ。さっそくこいつを退治して、町人たちを呼び戻そう。活気あふれる都に変わるぞ。

そして、たくさんいる町人から話を聞き出そう。なかには“わらじ”や“きんぎょ”などを欲しがっている町人たちがいて、それを渡すとまた別のアイテムをくれたりするのだ。こうして、どんどん町人たちと物々交換していくと、最後にはとてもいいアイテムがもらえるぞ。

また、ここだけにしかない、かなりユニークなお店がたくさんある。看板はかかってなかったりするが、買えるアイテムにも面白い効果があるのだ。



◀いばらぎどうじを倒す前。探せば町人が何人かいるぞ。



◀都に活気が取り戻せたら、こんな話をする人が……。

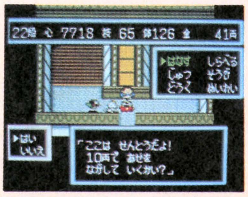
お店

- 宿 宿屋（50両）
- 茶 茶店
- 兵 兵具店
- 銭 といちやグループ
- 易 易者
- 兵茶宿 看板屋

都にはおもしろいお店がいっぱい!!

風呂屋

利用できるのは男湯だけで、料金は10両。料金はしっかり取られるけど、宿屋と違って体力・技は全然回復しない。そのかわり、桃太郎がお風呂に入っている楽しいグラフィックが見られるのだ。もし誤って(?)女湯に行くと、料金はそのまま没収されてしまうぞ。



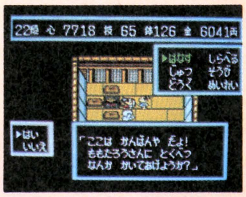
◀利用できるのは男湯だけ。うーむ、残念。



◀気持ちよさそうに、湯につかっている桃太郎。

看板屋

看板屋は無料で利用できるぞ。まず店の主人に話しかけると、パスワード入力のような画面が現れる。入力できる量はたくさんあるので、ここに好きなだけ文字を入れよう。するといきなり、オープニングのような大きなテロップで、入力した文字が現れるのだ。



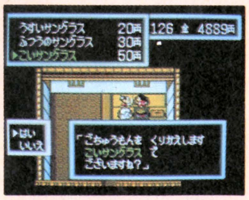
◀この主人の話を聞いて“はい”にすると…。



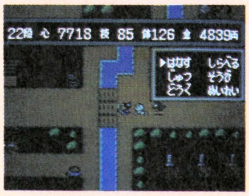
◀この画面になったら、文字を入力するのだ。

雑貨屋

この店には、お酒とサングラスの2つのコーナーが設けられている。お酒を買って“つかう”と、桃太郎は酔っぱらってしまって方向キーどおりには操作できなくなってしまう。またサングラスは、使うと画面が暗くなって、本当にかけた感じにさせてくれるのだ。



◀雑貨屋にはこれ以外に、お酒コーナーもある。



◀サングラスを使うと、こんな暗い画面になるのだ。

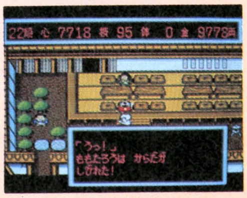
料亭

都の中で最も高級なお店がここ。ウナギやふぐ料理を数千両で食べさせてくれるところなのだ。食べても体力回復はしないが、貴重な情報がもらえるので、お金が余ったら利用しよう。

またふぐ料理は、食べると必ずあたって死ぬけど、いいアイテムがもらえる。



◀都一うまいものを食べさせるというお店なのだ。



◀しかし、ふぐ料理を食べると必ずこうなるのだ。

中央の塔

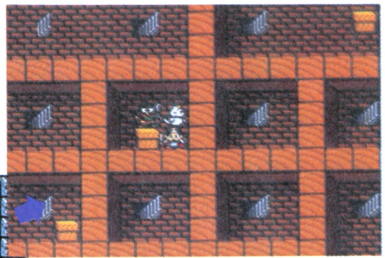
いばらぎどうじを倒せ！



⬆いばらぎどうじのいる中央の塔へ入るためには、ここを調べて水の上に通路をつくらないとダメ。

塔は５階建てで中はダンジョンのようになっているけれど、最上階まで進むのはそれほど難しくない。最上階にはいばらぎどうじが、桃太郎が上ってくるのを待っているのだ。

そのいばらぎどうじの攻撃力はかなり強い。体力が150以上あっても、2～3発ダメージをくらっただけで、やられてしまうほどなのだ。体力に十分気を配りながら、“ろっかくの術”で戦おう。



⬆たくさん階段があるフロア。アイテムが入っている宝箱もいくつかあるので拾いにいこう。また塔には敵キャラは出現しないのだ。



⬅この塔にも、洞窟のように落し穴がある。“ふゆうの術”を使って切り抜けよう。

③ すずめのおやど・5

再び“しゃくねつの弓矢”を使う

ここのおやどは、おやど・4のように雪原地帯にあるので、周りに出現する敵キャラは“しゃくねつの弓矢”を使って倒そう。けっこう高い経験値をもらえるキャラが出現するので、レベルアップにはちょうどいい場所だ。

また、おやど・6に行くときはできるだけ多くの体力回復アイテムを買いこもう。途中で戻ってくる心配のないようにね。

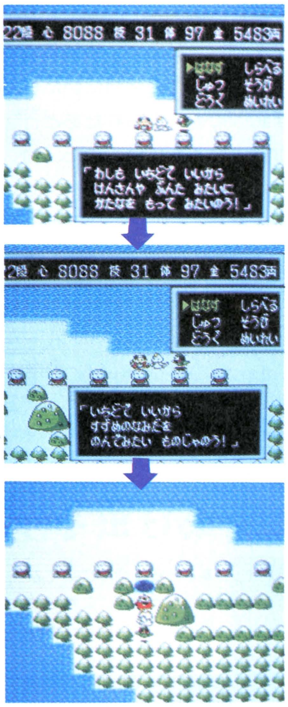


⬆森に出現する敵キャラ、ぴろーんは、“しゃくねつの弓矢”でしか倒せないぞ。

お店
宿 宿屋（50両） 茶 茶店・兵具店
つづら 茶店・兵具店

④ 並び地蔵

おそなえものにこだわるお地蔵さまたち



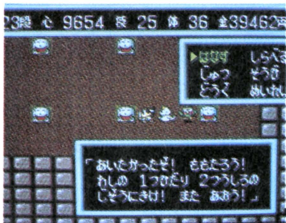
➡このお地蔵さまは、“かたな”を欲しがっている。

➡“すずめのなみだ”は買うことができないので要注意。

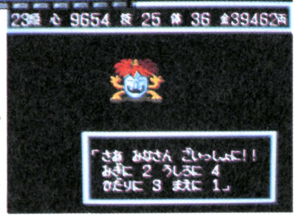
➡全員におそなえものをすると、地下に通じる穴が出現！

おやど・5の西をずっといったところに、一列に並んだ10体のお地蔵さまがいる。このお地蔵さまたちはそれぞれ違った好みがあって、それを10体全員におそなえしないと、ある重要アイテムがもらえないのだ。おそなえもののなかには、買えないアイテムもあるぞ。

そして、おそなえものを全員にあげると、地下へ通じる穴ができる。この穴の中にもお地蔵さまがいるので、話を聞きながら、どこかにある重要なものを探し出すのだ。



⬆地下に下りて、たくさんのお地蔵さまの話を聞くと、あるアイテムが…。



➡敵キャラの中では一番憎たらしい、あまのじゃく。

⑤ まんきん仙人の家

“まんきんたんの術”をもらう

“まんきんたんの術”は、一度に体力を完全回復させるスグレもの。ぜひもらっておきたい仙術だが、仙人の修業がちょっとつらい。長～い話を延々と、2度も聞かないともらうことができないのだ。



⬅こんな感じのヘンな質問がたくさんある。最初は聞いてて面白いけれど、さすがに二度めはうんざりしてしまうのだ。

『桃伝ターボ』おもしろ情報局

曲芸する桃太郎

きぼうの都で、町人と物々交換しながら入手できる“きんぎょ”。

これを“つかう”と、桃太郎が“きんぎょ”を口の中に入れて、曲芸をしてしまうのだ。とっても面白いので絶対やってみよう。



⬆“きんぎょ”を口に中に入れたところ。



⬆芸に失敗すると、“きんぎょ”は胃の中へ。

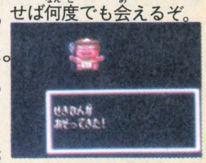
ふくの神キング登場

以前にも紹介したことのあるふくの神は、タダで道具をくれるありがたいキャラだった。

それがキングとなるともっとすごいぞ！ なんと、持っているお金をすべて、2倍にしてくれるのだ!!



⬆ふくの神キングは、探せば何度でも会えるぞ。



⬆その逆に持ち金を半分も取っていく、せきひん。

❻ すずめのおやど・6

迷宮の中のオアシス



⬆オニのつめあとにまで届いている、やまんばの噂。やまんばに襲われたのは、さるかにの村だけじゃないそうだ。

おやど・5から遥か南に下って、天然のダンジョン・オニのつめあとのほぼ中央にあるおやど。長い旅で大変だったせど、ここに入ればもう大丈夫。あとは、レベルアップも兼ねて少しずつ周りを開拓していけば、安全に出口までたどり着くはずだぞ。

お店
宿 宿屋(80両)・茶 茶店・兵具店 つづら つづら屋

❼ すずめのおやど・7

オニのつめあとの出口にある

オニのつめあとから出られたら、さっそくこのおやどに入ろう。出口のすぐそばにあるので、見逃すことはないぞ。

中では、次に向かう村・さるかにの村についての話が聞き出せる。しっかり情報収集したら、レベルと相談して、さるかにの村へ出発だ。



⬆このおやどでは"だだちぢの術"の噂が。最強の攻撃系仙術だから、ぜひ仙人からもらっておこう。

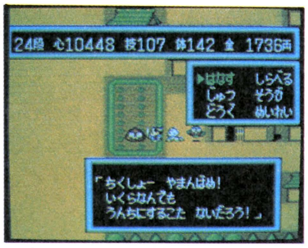
❽ さるかにの村

人々が動物に変えられてしまった村

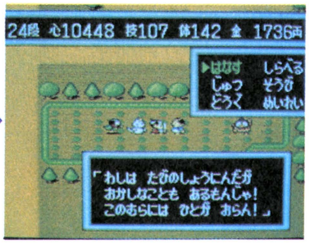
村に入ると、きぼうの都のように人がいない。そのかわりウスやハチ、クリなどが村中にちらばっているのだ。どういうことか話しかけると、なんとこいつらは村人が姿を変えたもので、すべてやまんばの仕業だという。この村人たちを助けるためにも、さっそくやまんばを倒しにいこう。

やまんばを倒したあとは、即情報収集だ。村人の話では、この村にいたサルが、やまんばに連れ去られたあと行方不明になっているらしい。また、村で易者大会が開かれているようなので、サルのことを占ってもらいにいこう。





➡哀れ、この村人はやまんばにこんな姿に変えられてしまった。



⬅村で人の姿をしているのは、こうした旅の商人だけ。

お店
宿 宿屋(100両)　茶 茶店　兵 兵具店
銭 といちやグループ　易 易者

やまんばを倒して、サルを助け出そう

村人を動物に変えたやまんばは、村の中にいる。こいつは並の強さではないので要注意！　というのも、こいつは必ず先制の特殊攻撃を加え、この攻撃で桃太郎の仙術が全然使えなくなってしまうのだ。だから"ろっかくの術"や"まんきんたんの術"は使えない。体力回復のアイテムを持てるだけ買い込み、対決するしかないのだ。

そして、苦労してやまんばを倒したら、すぐにサルを探しにいこう。サルはフィールドマップの最南端にいるぞ。その近くにいるお地蔵さまのいうとおり、周りを丹念に調べていけば、木にしばられていたサルを救い出すことができるのだ。



⬆やまんばを倒したあとは情報収集。どうやらこの村では、易者大会が開かれているそうだ。



⬇さっそく会場に来てみた。なるほど、これだけ易者がいれば何だって占ってもらえそう



⬅松林の中で、木にしばられたサルを発見！

❾ だだちぢ仙人の家

"だだちぢの術"をもらう

だだちぢ仙人からもらえる"だだちぢの術"は、桃太郎がもらえる攻撃系の中でも最強の仙術。消費する技値は100と、これまでの仙術とはケタ違いだが、破壊力も十分それにかなったもので、敵キャラに200ポイント前後のダメージを与えることができるのだ。

修業のほうはといえば、仙人の家を訪れるたびにどこかへ飛ばされ、4回めで仙術がもらえる。まんきん仙人の修業に比べたら、楽なほうだぞ。



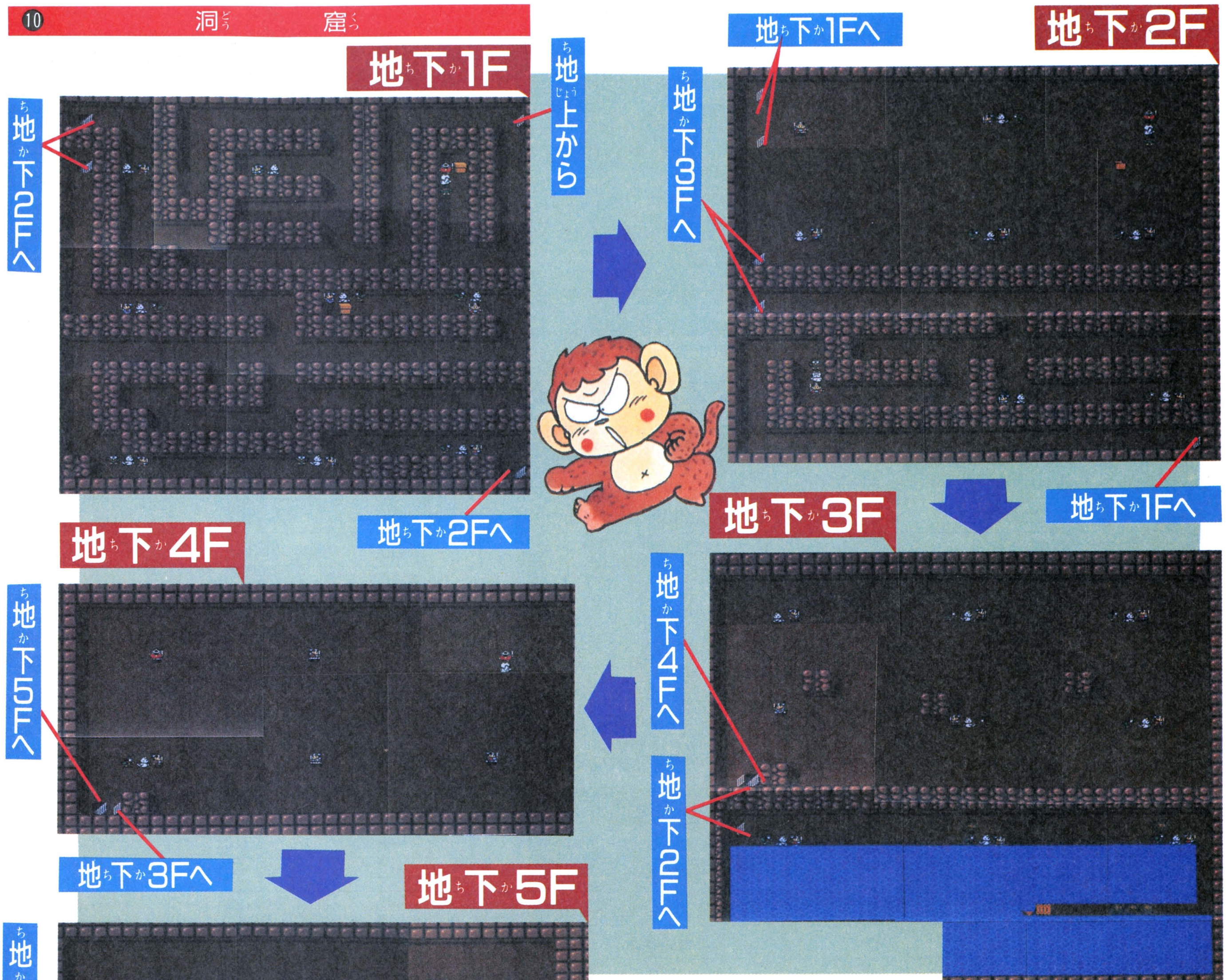
⬆仙術を覚えるためには、何度もここへ来る必要がある。

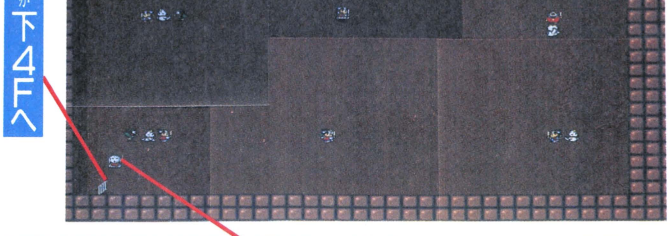


⬆長い呪文を唱えると、"だだちぢの術"は敵キャラを直撃！

洞窟を抜けるとそこは“愛と勇気の国”だった！

⑩ 洞窟

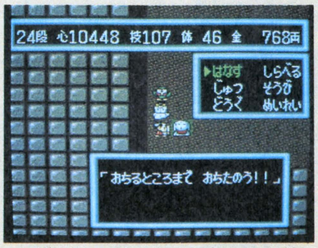




落とし穴に注意

洞窟には落とし穴があるので注意しよう。“ふゆうの術”を使わなかったりすると、一番下まで落とされてしまうぞ。

また、敵キャラも多く出現するので、もたもたしているとすぐに体力が消耗してしまうのだ。



⬆一番下まで落ちてしまうと、お地蔵さまからこんなことをいわれてしまう。



⬆ワナとはこれ。なぜかおじいさんとおばあさんが洞窟の中にいるのだ。



⬆船を漕ぐ能力を持つサル。命令すると、船は“愛と勇気の国”へ出発。

船を使って“愛と勇気の国”へ…

さるかにの村を西に行ったところにあるこの洞窟は、かぐや姫がいる“愛と勇気の国”へ通じている。無事にサルを助け出したら、すぐこの洞窟に入ろう。そして、地下3Fの船乗り場へ行くのだ。

この船乗り場の船は、じゃこつばばあが持ち主。乗り込むためにはこいつを倒さなければならないぞ。そのうえこいつは卑怯なワナを使って、桃太郎を彼が育った家まで飛ばしてしまうのだ。ここで、おじいさんとおばあさんの励ましの言葉を聞いたら、さっそく洞窟の船乗り場へ戻ろう。そして、今度こそじゃこつばばあと対決だ!!

愛と勇気の国

いざ！宝物を持ってかぐや姫のところへ!!

洞窟からサルが船を漕いで、やってきたのが"愛と勇気の国"。

ここには、あのかぐや姫がいる、"たけとりの村"があるのだ。この村に入ってかぐや姫に会うと、物語は一気に後半。うまく最強の武器・防具を見つけて、毒の沼地に囲まれた最大級の塔や、鬼の頭・えんま大王が住むオニが島へ踏み込んでいこう。

かぐや姫



⬆5つの宝物を渡すと、彼女から最強の武器と防具が。





⬆竹林に囲まれている、たけとりの村。
➡最強の武器・防具がそろったら、いよいよえんま大王の待つオニが島へ出発だ！

ほほえみの村〜さるかにの村までの全アイテム・仙術リスト

武器・防具

名前	効果	買値	売値	入手場所
ありあけのけん	装備すると攻撃力が39P上がる。	10000	7500	② ③ ⑥
オニのかなぼう	装備すると攻撃力が40P上がる。	———	500	⑦
もちづきのけん	装備すると攻撃力が42P上がる。	15000	11000	③ ⑥ ⑧
まんげつのけん	装備すると攻撃力が45P上がる。	20000	15000	⑧
しゅぬりよろい	装備すると防御力が60P上がる。	7500	5000	② ③ ⑥
なんばんよろい	装備すると防御力が66P上がる。	15000	10000	③ ⑥ ⑧
おおよろい	装備すると防御力が73P上がる。	20000	14000	⑧
シシのたび	装備するとすばやさが35P上がる。	3000	2100	② ③ ⑥
ヒョウのたび	装備するとすばやさが40P上がる。	5000	3500	② ③ ⑥

道具

名前	効果	買値	売値	入手場所
サンゴのおふだ	使うと敵が特殊攻撃をしなくなる。	———	100	⑤
せんにんのかすみ	使うと技値が40P回復する。	———	50	⑥ ⑦
ぶんぶくちゃがま	つづらやの景品で、売るだけの品物。	———	20000	⑦
なっとう	使うと体力が３P回復する。	———	5	②
みずあめ	使うと体力・技ともに５P回復する。	———	———	②
とうふ	使うと体力が５P回復する。	———	5	②
うすいサングラス	使うと画面が薄暗くなる。	20	14	②
ふつうのサングラス	画面がうすいサングラスより暗くなる。	30	20	②
こいサングラス	画面がふつうのサングラスより暗くなる。	50	34	②
しょうちゅう	使うと方向キーの自由がきかなくなる。	20	10	②
にほんしゅ	使うとしょうちゅうと同じ効果。	40	25	②
ワイン	使うとしょうちゅうと同じ効果。	50	35	②

仙術

術名	技値	効果	入手場所
ほうひ	2	どこででもオナラができる仙術。あるイベントで使われる。	①
まんきんたん	20	使うと体力がイッキに完全回復する、ありがた〜い仙術。	⑤
だだぢぢ	100	『桃伝ターボ』最強の攻撃仙術。敵キャラに約200Pのダメージ。	⑨

攻略メモ

鬼の頭であるえんま大王は、いろんな特殊攻撃を使う大物。体力もものすごい。

そこで、ふくの神キングと何度も会ってタップリお金を貯めたら、つづらやへ行こう。そして、"うちでのこづち"を持てるだけ入手するのだ。たくさん持てば"だだぢぢの術"を何発も使えるので、えんま大王も倒せるはずだぞ。（珍獣アズマー）

「大竹まことのただいま！ PCランド」が池袋サンシャインシティにやってくる！

テレビ東京で好評放映中の「大竹まことのただいま！ PCランド」が、ブラウン管から飛び出して池袋のサンシャインシティに出現するぞ。おなじみの新作ソフトや攻略法の紹介はもちろんのこと、各ソフトメーカーが新作を発表するブースも設置される予定。また、ポータブルPCエンジンを実際にさわってプレイできるコーナーや、約150台ものモニターが用意される新作ソフトの体験コーナーなど、見のがせないイベントが、ぎっしりつまっているぞ！ ㊚のブースも出るから遊びに来てね!!

開催日時

8/1～8/2 9：00～18：00

会場

池袋サンシャインシティ
コンベンションセンターTOKYO
センターホールA－2、3
※入場は無料です。

アニメ『天外魔境』も上映 角川書店スニーカー文庫フェア

大ベストセラー『ロードス島戦記』シリーズなどのラインアップを誇る角川書店・スニーカー文庫のイベントが、8/24～8/29に東京の有楽町阪急8階のコミュニティーギャラリーで開催される。イベントの内容は、出渕裕氏や高河ゆん氏などの有名イラストレーターの原画を約150点も集めたギャラリーや、OVA『天外魔境』、『ロードス島戦記』の上映会など。また、会場で本やビデオを買った先着200名の人は、サイン会の整理券がもらえるよ。

	10：30〔ビデオ上映〕	13：00〔サイン会〕	15：00〔ビデオ上映〕	16：00〔サイン会〕
8/24 金	宇宙皇子天上編①	水野良 草尾毅	ロードス島戦記①	藤本ひとみ 火浦功 田中まゆみ
8/25 土	宇宙皇子天上編①	水野良 神谷明	ロードス島戦記①	新井素子
8/26 日	宇宙皇子天上編①	松枝蔵人 鶴ひろみ 山本百合子	天外魔境・上	広井王子
8/27 月	宇宙皇子天上編①	古谷徹	ロードス島戦記①	秋津透 真鍋譲治 富沢美智恵
8/28 火	宇宙皇子天上編①	深沢美潮 迎夏生	ロードス島戦記①	ひかわ玲子 出渕裕
8/29 水	宇宙皇子天上編①	斉藤英一朗 美樹本晴彦		武上純希 いのまたむつみ ※この回のみ15：00

8/1～8/30「対戦ボンバーマン大会」が下記の約300店舗で開催！

北海道1日おもちゃのこうが　2日おもちゃのポニー　5日ホビー光・トイスターぐんじ・小川中央店・プランタン新さっぽろ・㈲公陽堂コーヨーホビー　9日ひかりトーイ　11日㈲ことぶきや　12日棒二森屋・㈱イトーヨーカドー苫小牧店・ニチイ大谷地店・ニチイ江別店　**青森県**4日ダイエーFCとうてつ駅ビル店　8日オモチャの丸治浪打店　13日㈱イトーヨーカドー弘前店　14日㈱イトーヨーカドー八戸店　15日こぐま青森店　**岩手県**6日バラエティショップDON　12日㈲サンホビーバイパス店　**秋田県**15日㈱イトーヨーカドー秋田店　**山形県**12日おもちゃのぽこたん　**宮城県**5日オモチャ＆プラモデルコセキット　12日夢の国さくら・サニーランドサンユア店　**福島県**7日㈱エビスヤ　8日㈱郡山西武　12日㈱ざらんど　**新潟県**1日ファミコンプラザオオタキ　3日㈱イトーヨーカドー丸大長岡店　15日㈲セカイヤ玩具店　30日おもちゃむろはし　**長野県**12日おもちゃランドいずみや　14日㈱イトーヨーカドー松本店　**東京都**4日ファミコンランド亀有店　5日西友赤羽店・西友ひばりヶ丘店・西友OZ大泉店・西友大森店・西友荻窪店・光が丘西武　8日Do-BeSASAYA　9日㈱イトーヨーカドー府中店　11日チャイルドハウスマシマ　19日TOYsSHOPロンドン　21日㈱イトーヨーカドーエスパ昭島店　26日トイスプラザグリム　未定／ファミコンくん・㈱ことぶきや西新井店　**神奈川県**4日こぐま東神奈川店・こぐま鵠沼店　5日㈱トイズセンター中山・ショップMOA登戸店・西友鶴見店・西友横須賀店・西友大船店・そうてつローゼン三境店　7日㈱トイズセンター綱島店　12日たまプラザ東急百貨店・ヤマオサ大井町店・横浜松坂屋　19日㈱イトーヨーカドー武蔵小杉店　26日㈲相沢時計店ホビー商品　未定／どろんこかば・どろんこかば開成店・㈱ことぶきや日吉店　**千葉県**3日㈱イトーヨーカドー津田沼店　5日こぐま　15日ファミコン＆ブックZOO・こぐま旭店　16日㈱やまねや新松戸店　26日㈱ことぶきや八千代店　未定／フォルクスモデル　**埼玉県**1日ホビーショップBANBI　4日㈲アワーギャングファミコンワールド・こぐま東所沢店　5日シンメイドー・マリオランド・㈲アンドウトーイ・西友小手指店　8日㈲おぢいさんの店東口　12日おもちゃのアンクル・岡田玩具店・キッズイン鶴ヶ島店・キッズイン的場店・キッズイン寄居店　15日㈱イトーヨーカドー深谷店　18日㈱イトーヨーカドー久喜店　19日㈱イトーヨーカドー大宮店　未定／㈲天心堂・キッズイン本部・㈱ことぶきや東口店・㈱ことぶきや狭山店　**茨城県**1日ファミコンプラザフリーアーム　2日TOY'ヤノ　2日㈱イトーヨーカドー取手店　4日㈱イトーヨーカドー高萩店　8日㈱ポップゾーン水戸店　12日カスミサンタ岩井店・カスミピアタウン店・カスミサンタ学園店　25日㈲市村ベビーカー　未定／㈱かしわや石岡店・おもちゃの新作　**栃木県**5日㈲西那須野マンネンヤ・㈲金太郎玩具店・キンタロー本店・ミキ市貝西店・ミキ茂木店　12日金太郎交陽台店・ヤングショップドリーム　**群馬県**5日ファミコンショップパルティオン・YAMANEYADo-Do・キンタロー大泉店　12日㈱前橋西武　初旬／おもちゃのポニー　**山梨県**1日プラモデルの店サトウ　5日㈲おもちゃのさいとう大・こぐま甲府店　**静岡県**2日カメレオン倶楽部清水店・カメレオン倶楽部焼津店・カメレオン倶楽部藤枝店　15日こぐま棒原店　19日おもちゃのぱる　未定／おわりや・ハトヤ玩具店・ハピア函南店　**岐阜県**5日おもちゃのマン泉北店・おもちゃのデンマーク笠松店　11日おもちゃのマーチ　20日おもちゃのエリザ高山店　未定／おもちゃのデンマーク各務原　**愛知県**3日㈲ドルフィン山本　4日㈱ニワフジ・㈲トイズタウン・YOU＆YOU・まつもと玩具店・おもちゃの店ポッポ　5日おもちゃのパピー・ユーテクホビー㈱・㈱おもちゃのデンマーク・㈱マツシタエンゼル・㈱カンコーバ　7日ホビーショップ公園前　12日チャイルドランドさかいレオ店　14日よねやタイムゾーン店　15日ホビーショップつぼい・トイセンターよねや　19日ワーロード・㈲今池・チャイルドランドさかい羽根店　21日おもちゃのキッダーランド　25日㈱ユセキ　30日ファミコング　未定／㈲堂夢・レオ中切店　**三重県**1日キンダーショップピノッキオ　5日ホビーショップハヤミ熊野店・㈱ダイコクヤ高柳本店・㈱ダイコクヤ国道店　7日トミナガこども村　**京都府**2日ファミコンプラザたいちゃん　11日㈱大丸京都舎・㈱サントイズだるまや　12日㈱京都近鉄　19日ファミコンランド桂店　**奈良県**9日ファミコンランド王寺店　26日おもちゃ乗物カゲツ・㈱奈良そごう玩具売場　**大阪府**1日ニュータウンおもちゃポパイ・ファミコンショップアルマ　2日よしおか・カメレオン倶楽部高槻店・カメレオン倶楽部吹田店・カメレオン倶楽部三国店・カメレオン倶楽部千林大宮店・カメレオン倶楽部香里園店　3日おもッちゃマンなかもず店　4日ファミコンランド鴻池店　5日おもちゃの菊屋・ニシダヤ金剛店・フジランド岸和田店・ファミコンランド千林店　10日㈲玉屋　11日ファミコンプラザBIGBAN　12日フジランド泉佐野店・ペリカン泉佐野店　13日㈲おもちゃのツルヤ　14日ニシダヤ　20日おもちゃのよしおか　21日ファミコンランド星ヶ丘店　22日ファミコンランド寝屋川店　**和歌山県**4日よしむら玩具店　5日ホビーショップハヤミ新宮店　19日アサヒヤ　25日㈲キャッツアイ田辺店　**兵庫県**4日ハッピーランド　5日リトルランドモック・㈱川崎屋・JOYPOINTニシダヤ西神戸店・おもちゃのサンコー　11日おもちゃのヨシダ　17日小島うば車篠山店　23日おもちゃのくにはっぴ～　24日ファミコンプラザミラクル　中旬／㈱星電社姫路本店　**富山県**3日カメレオンクラブ高岡店　19日なかむらんど・おもちゃのベル　**福井県**1日おもちゃのやまだ　5日おもちゃや　**石川県**1日カメレオン倶楽部金沢北町店　2日カメレオン倶楽部小松店　5日キノミサンテラス店　10日㈱金沢名鉄丸越百貨店　**岡山県**2日カメレオン倶楽部岡山店　3日ファミコンランド岡山店　7日ファミコンランド倉敷店　10日おもちゃのデパートさのう　**島根県**25日おもちゃのてんとう虫　**山口県**2日カメレオン倶楽部山口店・カメレオン倶楽部平川店・カメレオン倶楽部宇部店・カメレオン倶楽部柳井店・カメレオン倶楽部徳山店・カメレオン倶楽部銀南店・カメレオン倶楽部萩店・カメレオン倶楽部下松店・カメレオン倶楽部防府店・カメレオン倶楽部天神店・カメレオン倶楽部新田店・カメレオン倶楽部下関店・カメレオン倶楽部山の田店・カメレオン倶楽部厚南店　12日サンクス・イズミ南岩国店　**鳥取県**12日やよいデパート米子店玩具売場　**広島県**2日カメレオン倶楽部福山店・カメレオン倶楽部三吉店　5日バージョンアップ・㈱ホリオカ宮内店・おもちゃの公園エイカ・㈱福屋　12日イズミ安古市店・イズミ竹原店・イズミ祇園店・イズミ安浦店・イズミ高陽店　19日正木玩具店　**香川県**9日トイピアコトブキヤ　**徳島県**1日トイタウンチャウチャウ　9日キンダーハリマ本店　**愛媛県**4日フジヤ本店・新橋デパート本店　5日新橋デパート南店　**高知県**3日㈲おもちゃキャッツアイ　5日トイショップロボ・おとぎや山田店　6日おとぎや室戸店　**福岡県**2日カメレオン倶楽部高宮店・カメレオン倶楽部小倉南店　4日ピーコック新天店　5日KOBEレーシング福岡店　13日井筒屋八幡店　**佐賀県**5日西友佐賀店　**熊本県**5日㈱安田　**大分県**1日㈱トキハ別府店　2日カメレオン倶楽部鶴崎店　5日㈲なにわ堂弥生町本店　6日㈲まつや玩具店　**宮崎県**2日カメレオン倶楽部宮崎南店　11日おもちゃのタナカ住吉店　14日㈲タマヤ　**鹿児島県**5日松元玩具店

★タイトーの新作がプレイできるイベント『タイトーサマーフェスティバル'90』が、8/8札幌朝日ホール、8/11東京カレッジミュージアム、8/14福岡博多スターレーン、8/17大阪MIDシアター、8/19名古屋テレビアホールで開催。時間は12：00～17：30、入場は無料。詳しくはタイトーサマーフェスティバル事務局☎03-222-4811まで。

7月号プレゼント とうせんしゃはっぴょう 当選者発表

スペースインベーダーズ
島根県 名原道輝くん
宮城県 岡村ななみさん
埼玉県 檜山泰樹くん
神奈川県 安斉直美さん
神奈川県 小林勇子進さん

マニアックプロレス
茨城県 中村真之くん
大分県 薬師寺悟くん
北海道 桐幸四郎くん
長崎県 松本信人くん
埼玉県 藤井晴信くん

シンドバッド
埼玉県 神山武志くん
香川県 寺田真くん
埼玉県 佐藤優子さん
静岡県 今田伸二くん
茨城県 小野村隆男くん

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PC Engineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

話題の通信ブースターはBASICによるプログラミング機能もなかなかのモノだ。そこで今回は、試みとして通信ブースターでゲームを作ってみた。

通信ブースターでゲームを作ってみよう!!

通信ブースターのBASICは正直なところゲーム関連以外の機能が乏しい。しかし、その分スプライト処理命令などはかなり充実しているし、スピードもBASICとしてはなかなかのモノになっている。となると何か作ってみたくなるのが人の常(?)。というわけで、今回は通信ブースターでゲームを作ってみるぞ。

暇な日曜にちょこちょこっと組むので、あまり大掛かりなものは作れない。うぅぅぅんと腕組み10分。結局昔のコンピュータ誌によく載っていたような「落ちてくるものを拾うゲーム」にした。これなら、スプライトを使えばあっという間に終わるだろう。そうと決まればさっそく紙にプログラムを書いてゆく。もともと発想が安直だからプログラムもすぐできた。これなら、もっと凝ったものも作れたかもしれないな。次にやるべきことはプログラムの入力だ。ところで、パッドでプログラムを入力するのはかなり骨なんだ。噂はちらほらと聞くのだけど、専用キーボードの発売が待ち遠しいね。

BASICスペック表

データ型
10進（-32768～32767）
16進（＄0000～＄FFFF）
文字（'で囲まれた1文字）
文字列（PRINT文中のみ）

変数
A～Zの26個

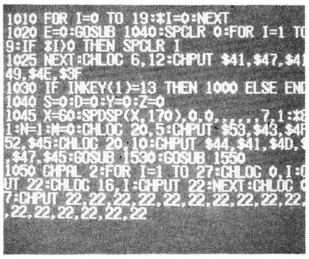
配列変数
なし、ポインタを使って実現

演算子
四則、符号、関係、論理、シフト

色数
1パレットにつき512色中16色

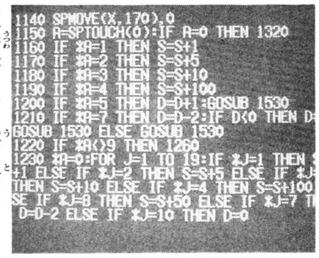
BGパレット数
16で、うち8個が変更可

スプライトパレット数
16で、うち8個が変更可



```
1010 FOR I=0 TO 19:*I=0:NEXT
1020 E=0:GOSUB 1040:SPCLR 0:FOR I=1 TO
9:IF *I)0 THEN SPCLR I
1025 NEXT:CHLOC 6,12:CHPUT $41,$47,$41
49,$4E,$3F
1030 IF INKEY(1)=13 THEN 1000 ELSE END
1040 S=0:D=0:Y=0:Z=0
1045 X=60:SPDSP(X,170),0,0,,,,,7,1:*8
1:N=1:M=0:CHLOC 20,5:CHPUT $53,$43,$4F
52,$45:CHLOC 20,10:CHPUT $44,$41,$4D,$
,$47,$45:GOSUB 1530:GOSUB 1550
1050 CHPAL 2:FOR I=1 TO 27:CHLOC 0,I:C
UT 22:CHLOC 16,I:CHPUT 22:NEXT:CHLOC 0
7:CHPUT 22,22,22,22,22,22,22,22,22,22,
,22,22,22,22,22,22
```

⬅初期設定ルーチン。プリントアウトできないのがつらい。



```
1140 SPMOVE(X,170),0
1150 A=SPTOUCH(0):IF A=0 THEN 1320
1160 IF *A=1 THEN S=S+1
1170 IF *A=2 THEN S=S+5
1180 IF *A=3 THEN S=S+10
1190 IF *A=4 THEN S=S+100
1200 IF *A=5 THEN D=D+1:GOSUB 1530
1210 IF *A=7 THEN D=D-2:IF D<0 THEN D=
GOSUB 1530 ELSE GOSUB 1530
1220 IF *A<>9 THEN 1260
1230 *A=0:FOR J=1 TO 19:IF *J=1 THEN S
+1 ELSE IF *J=2 THEN S=S+5 ELSE IF *J=
THEN S=S+10 ELSE IF *J=4 THEN S=S+100
SE IF *J=8 THEN S=S+50 ELSE IF *J=7 TH
 D=D-2 ELSE IF *J=10 THEN D=0
```

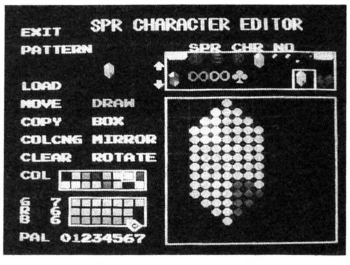
➡"器"がものを受け取ったときの処理。Sは得点、Dはダメージ。

キャラのデザインは楽しいね

ゲームを作る際、もっとも重要な作業の1つにキャラのデザインがある。これは仕事としてやるとなかなかつらいものがあるのだけど、暇なときにちまちまとやっている分には結構楽しいものだ。

通信ブースターには専用のキャラクターエディターが付いている。編集しているキャラを変更するのが少々煩わしいが、それ以外はパッドで作業することがよく考えられており、なかなか使い心地は良い。機能も必要なものは一通りそろっているし、ハードの制約から来るもの以外(スプライト数や色数など)これといって文句はない。

「金貨ばかりじゃ能がないな、宝石でも作るか」とか「ひ～ん、爆弾がカッコ悪いよ～(結局完成版もカッコ悪い……)とか言いながら、つぎつぎとキャラはできてゆく。それにしても私ってセンスないなぁとつくづく思ってしまうダサいキャラであるが、それでもかわいい子供達にせっせと色付けをしてやる。今月のPCIAが白黒ページだというのは残念だ。これらのキャラは今のところスプライト1枚だけだが、そのうちアニメーションさせたいと思っている。それと、もっとアイテムの種類も増やしたいしね。PDSとしてアップロードするにはちと貧弱なんだ。



⬅宝石を作っているところ。この程度のものでも、ゲーム画面ではそれらしく見えるから不思議だ。

アニメーション

通信ブースターの持っているアニメーション機能は、最大8枚のスプライトを組み合わせて1枚の絵を作り、その絵を最大8枚まで順に表示することによって実現している。各絵の表示時間は絵ごとに決めることができ、しかもプログラム中の扱いはスプライトとほとんど同じなので特にアニメーションだと意識することなく容易に扱うことができる。これを用いれば、今回のプログラムで落下中の金貨がときどきキラッと輝くなどということも簡単にできる。しかし、スプライトは64種類しかないので、あまりアニメーションに凝るとスプライトが不足してしまうという点に注意しなければならない。

これで完成、さあ走らせるぞ

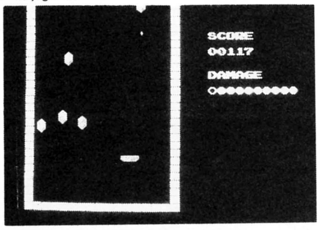
前ページまでの作業にかかった時間は5時間。そのほとんどはプログラムを入力するための時間だから、キーボードが発売されればはるかに速くなるだろう。それこそ暇なときにフラッとゲームを作るという感覚でできるようになるかもしれない。

それはさておき、完成したゲームを動かしてみる。うっ、遅い……。やっぱりBASICではこの程度が限界なのかなぁ。とはいうものの、この手軽さは否定しきれないし、実際に同じようなプログラムをパソコンのBASICで組んだときよりははるかに速い。贅沢を言ってはいけないな。それに、この程度のスピードなら十分ゲームとして通用するし。

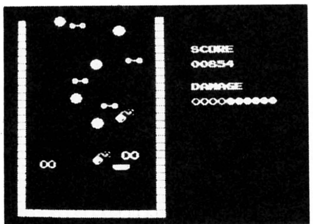
では、軽〜くゲームの説明をしよう。プログラムを実行すると、いきなりゲームが始まる。画面左側の下の方にある変な物体が"器"だ。これをパッドで左右に動かして、上から降ってくる"金貨"を拾っていくというのが基本。"金貨"はものによってスピードも落ちる角度も異なるので、どれから拾うかの判断が難しいときがある。"金貨"を拾い損ねるとダメージを受け、ダメージが10たまるとゲームオーバーになる。これだけだとすぐ飽きるので、様々なおまけ物体も降るようになっている。特に終盤に雨あられと降る"鉄アレイ"は圧巻だ。

編集部に来た通信ブースターは開発途中のものなのでBGMやサウンド機能が乏しいため、このゲームにはBGMなどはない。しかし、市販バージョンにはしっかりした音声機能が付く予定なので、入手次第効果音ぐらいは付けたいと思っている。

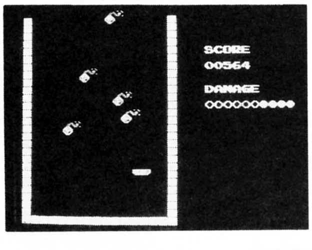
残念ながら誌面の都合でプログラムリストは掲載できないが、改良してアイテムも増やしてより高速になったものをPCエンジンクラブのPDSボードにアップロードしておくので皆さんガンガン落として感想や改良アイデアなどを送ってほしい。それから、みんなも自分で組んだゲームなどをどんどんアップロードしてほしいな。そうすれば、PCエンジンクラブも盛り上がるし遊べるゲームも豊富になるし一石二鳥だ！　でも、ウイルスをくっつけるのは勘弁してくれよな（BASICじゃ無理だって）。



➡緑のクラブを取ると、このように画面に出ているアイテムがすべて宝石に変わる。高得点のチャンス！

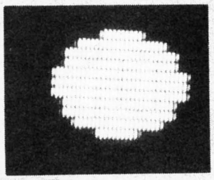


⬆実際のゲーム画面。先に進むと画面に同時に出現するアイテム数が増えてゆく。結構つらかったりする。

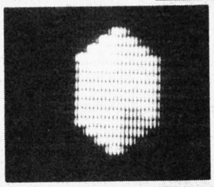


⬅灰色のクラブを取るとアイテムがすべて爆弾に変わる。ゲームオーバーのチャンスだ(笑)。

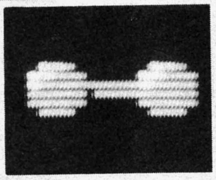
アイテム一覧



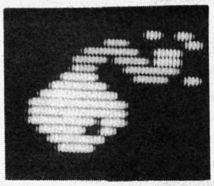
➡金貨。取れば得点、落とせばダメージ。写真は10点金貨。他に1点、5点がある。



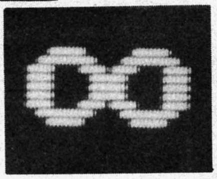
⬅宝石。赤いものは50点、青いものは100点で、落としてもダメージにならない。



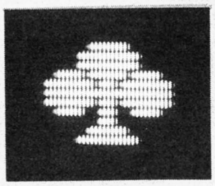
➡鉄アレイ。拾うとダメージになるので注意。全般に灰色アイテムにはろくなものがない。



⬅爆弾。これも灰色だ。鉄アレイと逆で、拾わないとダメージになる。しかも通常の3倍。



➡灰色はパッド操作逆転、青は全回復、赤は画面一掃、赤は逆転した操作をなおす働きも。



⬅緑のクラブは面面上のアイテムをすべて赤い宝石にする。灰色はすべて爆弾にする。

おたよりカムカム

いくいくパラダイス

暑中おみまい申し上げます！　といつになく礼儀正しい「いくパラ」である。夏休みはなんかイイコトあったか？　まぁ、イイコトがあったキミも、イイコトのなかったオマエも、「いくパラ」で楽しんでほしい。それじゃあそろそろ始めるか!!

イボンヌ木村の 木村家は呪われた家系なのだ！ コピィてんごく

ここだけの話だが、木村のジーチャンはサルそっくりである。そのジーチャンの娘（木村の母）は砂かけババアそっくり、そして木村は……。代々、確実に人間離れしていく木村の血筋。コワイだろっ。

今月のガイジン

『獣王記』

おい獣王記！
パワーアップしても
頭は小さいぞ

京都府　カルーク・ホーガン

2500MAC

「オー、ソーリー。じつはワタシ、ガイジンなのデース。ダカラ、アタマ、小さいネ。ソノカワリ、チ○ポ大きいヨー」……以上、『獣王記』からのメッセージである（ウソだよ）。おい、カルーク・ホーガン。オメーもガイジンのペンネーム使ってるからには、アタマ小さいんだろーな。え？　イボンヌだって　ガイジンの名前だろって？　いーんだよ、人のコトは。ほっとけ！



今月の「灯台もと暗し」

今月のおぼえてろ！

『ゼビウス　ファードラウト伝説』

変態
それは木村だ伝説

東京都　木村ドアホ

2000MAC

こらこらこら、このコピーはなんだ、このペンネームはなんなんだッ。こーゆーコト書いて、無事でいられると思うなよ。宅急便で不幸の手紙送るぞ、てめぇ。いっとくけど木村は変態じゃないもんね。パプア中村とイラストレーターの盛本画伯、このふたりこそ真の変態なのである。パプア中村は頭にパンティかぶるのが趣味だし、盛本画伯はケツの穴に花を生けるのが趣味だとゆーウワサだぞ。



今月の貧乏人

『源平討魔伝』

卵を散らばす死人。ありがたや!

1500MAC

埼玉県　宇運辺

「ありがたや！」って、アンタ……。卵って、そんなにアリガタイもんかぁ？　宇運辺、オマエんちって、卵も買えないほど絶望的にビンボーなんだなぁ、うん。1500MACやるから卵買いなさい、ねっ。

今月の七不思議

『スーパースターソルジャー』

ネオ・シーザーはアイテムを取るとすぐパワーアップするが、だれかが改造しているのだろうか?

1000MAC

神奈川県　ヨーヨー

ゲームには、こーゆー七不思議がつきものだ。『ヴァリスIII』の優子はディフェンスアイテムをどこで着替えるのか、着替えの途中（超無防備な下着姿の時）に攻撃されないのはナゼか、とか。不思議議だろ。

今月のバカまるだし

『アフターバーナーII』

旋回を1000回せんかいっ!

500MAC

静岡県　靴流通センター

ただのダジャレもここまでくれば、バカバカしすぎて笑える。一生グルグル回ってろ、オメーは。しかも、このペンネームのバカバカしさ。ったく、なに考えて生きてんだか。うらやましいほどバカだぜ。

今月の死んでいいぞ

『スプラッターハウス』

イボンヌ木村は、もっと怖い。

500MAC

鹿児島県　タイひょんひ

うーむむ、またしても木村をイヂメる無礼者。アタシがアンタに、なにしたってゆーのっ？　テメーなんか、テメーなんか、いっぺん死ね、このやろ。いいか、木村は必ず復讐するぞ。首洗って待ってろよ。

にがおえコーナー

はい、今月もこわ～いこわ～い似顔絵コーナーのお時間ですねぇ。まず福岡県の宗馬。「御注意」ってのはなんだよ、「御注意」ってのは。木村は危険物か。次は大阪府のマイケル・J・きつね。この顔、すごーく怖い！ ヤクザもよけて通りそーだ。それから、宮城県の幼チェン。原始人のイボンヌは、なぜか編集部でバカウケしたぞ。よく見るとカワイイのな。パプア中村にプロポーズされそーだぜ。最後は熊本県の炬燵猫。モアイボンヌ……すごい。渋谷駅のモアイ像に匹敵する不気味さだぞ。ところで、このコーナーの似顔絵を見て、「木村さんって人気者ですねぇ」といったヤツがいた。うーん、ちょっとちがうと思う………。



☗福岡県／宗馬　ビキニ姿のイボンヌ！ グッとこみ上げるものがある。450MAC。



☗大阪府／マイケル・J・きつね　まゆ毛が点線！　ホント怖い。450MACだ。



☗宮城県／幼チェン　とってもプリティなイボンヌ人登場！ 500MACを贈るぜ。



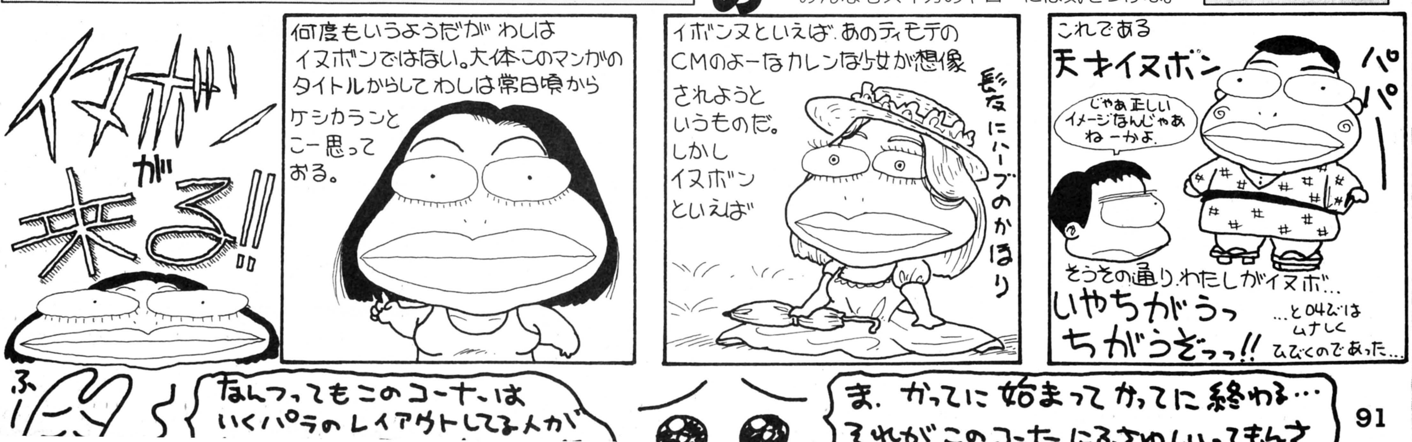
☗熊本県／炬燵猫　イースター島には1つくらいこんなのがあるかも。450MAC。

こんなコピーはいらな～い!!

さて今月のバカモノは、福岡県の“三枚目ダのせろ”。『ヘルファイアー』のコピーが、「ライターをおしりに近づけておならをヘルと、ファイアーが出るかもしれない（よい子はまねしないで）。」だって。オマエな、「かもしれない」なんていってないで、1回やってみろよ。ホントに火がつくんだぞ（じつは木村の友人に、やったヤツがいる）。危険なバカさに100MACやるぞ！

今月のまとめ

木村は、スイカに塩をかけて食べるのが好きである。塩をかけたスイカの味はポカリスエットに似てると思うのだが、みんな、どー思う？　でもな、スイカを食べすぎるのは危険だぞ。木村の父ちゃんは、よその家でスイカ食べすぎて腹こわして、救急車で運ばれたことがあるんだ。まったくおマヌケな父ちゃんだぜ。みんなもスイカのヤローには気をつけな。





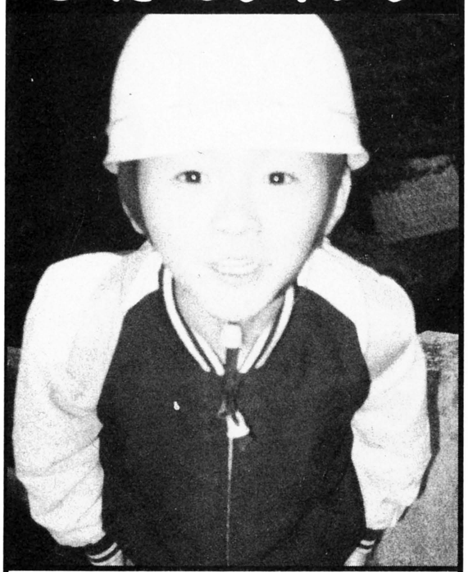
"まぬけづらさんいらっしゃ〜い"

今月も新鮮でツブぞろいのまぬけづらを取り揃えてお届けするぜ!

みんな、元気か? まぬけづらさんたちもこの通りイヤになるほど元気だぞ。まったく世間迷惑って感じだけどな。といったわけで、今月のチャンプの発表だ! 栄光のチャンプは"わが日本の社長お元気ですか!"というヤケに長いPNのコイツに決定。「今はノーヘルで、この写真を見ると、なんて安全なよい行動をするよい子だったのかと笑ってしまう」と昔をなつかしむコメントつきだ。1200MACを贈る。

お次はその他のまぬけづらさんたち。まず、友だちの写真を送ってきた"みんじぇい"。類は友を呼ぶっていうからオマエもきっとまぬけづらだな。次回は自分の写真で勝負してみなさい。600MACだ。「いとこがこのコーナーに出してくれといったので応募しました」というのは"会員番号4989"。いい心がけのいとこじゃねえか! 500MACを進呈する。そのとなりは"写しちゃいや"の投稿だ。「ただのまぬけづらではない。実はあごに釣り針が刺さっているのじゃ!」っていわれても「そうですかぁ」としか答えられないぜ。500MAC。ラストは酒井が送ってきたアンジェラスくんの半魚人写真だ。500MACだ。

今月のチャンプ



☗愛知県/わが日本の社長お元気ですか! 釣りの帰りに撮った10年前の写真です、というコメントつき。工事現場の看板みたいだけど、かわいいじゃんか!

その他のまぬけづらさんたち



☗岩手県/みんじぇい 鼻の穴が悪目立ちしてるなあ。素朴な顔立ちに好感が持てるぜ。



☗兵庫県/会員番号4989 おサル顔のまぬけづらだ。サルは人間に近いからよかったな。



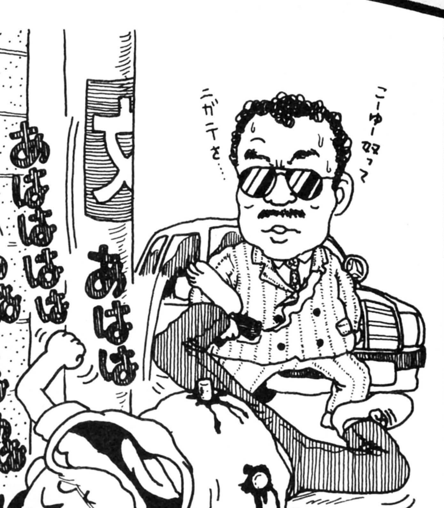
☗茨城県/写しちゃいや 見ていると全身の力がぬけるようなまぬけさが好きだってばよ。



☗長野県/酒井篤史 今月も悪霊にとりつかれたような写真が送られてきた。ナンマイダ。

新ウラ辞苑

レベルの高いバカ言葉のてんこ盛り



しり別々 意味/おしりがキレイに分かれてること。

無くて鼻クソ 意味/誰でも多かれ少なかれ鼻クソがある。(千葉県/ライク小川)
2作ともなかなか笑えたぜ! 合わせて750MACを贈る。

我ちん長短 意味/自分のアレは案外気まぐれ屋だ。(宮崎県/スーパー大旋風) 臥薪嘗胆など難しい熟語を知ってるだけでエライ。350MAC。

ゼーゼーヒーヒー 意味/非常に疲れてる時の言葉。(秋田県/ミラクル・ボーイ) 是々非々がこんなんなっちゃたぜ。350MAC進呈だ!

オタク隠して明るさ隠さず 意味/明るくて他人を、「オタク」とバカにするヤツに限って、本物のオタクだ。(東京都/CITY HUNTER) 恨みがましいが、350MAC。

頭なくして尻なくさず 意味/大事なものはなくして、なくしてもいいものはなくさないこと。(埼玉県/大ちゃん) 尻をなくして、どうやってウンコをする気だ? 350MAC。

笑う角にはコブできる 意味/笑いながら角を曲がると、けがをするということ。(神奈川県/実話) 痛そうだな、350MAC贈呈。

おかげでたのしいゆめをみせてもらったさ… イボンヌもね、グーよグー! 原りつこさんのマンガもおもしろかったし… それもこれもすべてゆめ…

大喜利エ♥ンヂん

長屋のご隠居も大喜びのナゾカケだよ～ん！



『大地くんクライシス』とかけて、大橋巨泉ととく。その心はどちらもウッシッシ。（埼玉県／木下輝彦）

400MACをあげるぜ！

『スペースインベーダー』とかけて、安心した学生ととく。その心は進級（新旧）できる。（千葉県／Y危機）

うまいね、兄ちゃん！ 400MAC。

『スーパースターソルジャー』に必要なものとかけて、辛い料理ととく。その心はテクニック（エスニック）でしょう。（宮城県／おりまきじと）

なるほどな。350MACを贈る。

『うる星やつら』とかけて、イボンヌととく。その心はどちらも声出る（肥えてる）。（兵庫県／えいくん）

イボンヌネタがとうとうこのコーナーまできたか。350MAC。

足尾銅山とかけて、フンドシととく。その心はたまたま金もでる。（北海道／イカソーメン大王）

下ネタに400MACだ～!!

よめ。

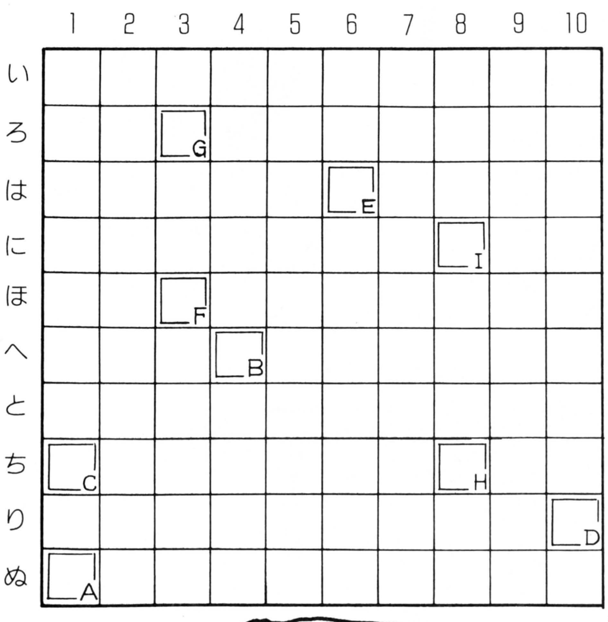
原律子さん書



クイズの花園

5名に2000MAC。頭を使って当てろ

このクロスはタテ（1～10）とヨコ（い～ぬ）各1列に2つ以上の言葉が入る場合がある。その列に2つ以上の言葉が入る場合は、同数のキーワードが順に書かれている。なお、黒マスが入っていないので、言葉と言葉の間に自分で入れること。完成したらA～Iを順に読む、それが今月の答えだ。ハガキに答えを書いて応募してくれ！ 締め切りは8月15日。一緒におたよりも書いてね。



●タテのキー

1 『超絶倫人——』
2 アイレムのACT『最後の——』
3 マグロであぶらののったオイシイ部分／ドカンと爆発する／海外旅行から帰ると——ボケに
4 ハワイで首に飾る花輪／泳げない人の必携グッズ
5 菜食主義者／怪盗
6 ——法師／シルベスター・スタローンが演じたボクサーは
7 ボウリングでここに入ると0点／試験前ゲームをするこの——
8 ベルトに付いている金具／引き分けのこと
9 鳥の名でだまされやすい人にも使う／お絵かきグッズ
10 鍵を英語で／6つの面を持ちパクチにも使うもの

●ヨコのキー

い 「英雄」「運命」「田園」などを作曲
ろ 4人同時プレイ可能なヒューマンの『フォーメーション——』
は 親分のこと／サラダによく使われる野菜／空にポッカリ浮かぶ
に 2ヵ国語を話せる
ほ カラオケ狂が手から離さない／ことわざ、出る——は打たれる
へ コンピュータの中に入って戦うSTG
と ぼくはクラスの——者／陶器を作る時に回すもの
ち ことわざ、——して得とれ／ナムコのACT『——の伝説』
り まぬけなこと／ママは——で働く／——の皮が張っている
ぬ どの方向からも横断できるスクランブル——／パパとママが別れること

8月号のクイズの当選者発表だよ～～～

先月号の答えは「セイブカイタクジダイ」。ちょっと難しかったみたいだな。これにコリて少しは勉強するように！ 下記の5名に2000MACを贈るよ～～～ん。

久野和彦（岐阜県）、辻哲也（滋賀県）、松本了一（長崎県）、岸田美洋（鳥取県）、渡辺大（富山県）敬称略。





おたよりGOGOGO

みんなサマーバケーションを楽しんでるかい？

校内のポスターに書いてある「SFX」という字全部に棒を1本引いたのは、1年2組の矢島だぞ！
（宮城県／勝負師賀川）

SEXって字だけで興奮しているようじゃ、まだ子どもね……なんて。400MACを差し上げる。



⬆京都府／カルーク・ホーガン　450MAC。

ぼくはさゆりさんが九段下駅の売店でリゲインを飲んでいるのを見てしまった。家はどこですか？　家を何時に出ますか？（埼玉県／ピールー）

気持ち悪いヤツだな。でも、「くだらないこと書いてすいません」って付け加えてあるから許してあげちゃうよ。350MAC。

国語の時間「作者は何を考えながらこの本を書いたんでしょう」と聞かれてぼくは「締め切り」と答えた。けっこうウケたぜ。
（埼玉県／ジェームス勘吉）

トンチ（トンチキじゃないよ）のきいたキミには、350MACを贈ります！



⬆福岡県／タコハゲ　みにくい。450MAC。

ぼくの友人Tは人のハゲ頭をなでながら「けもち、えーの一」という変わったヤツです。
（京都府／よちりん）

「けもち、えーの一」って言い方が悪代官みたいで、おかしいやね。350MACを献上する。



⬆神奈川県／ひげ吉　なかなかお上手ね。500MACをあげる。

え？　市ケ谷KTビル？　すぐそこに見えてるじゃん。遊びに行ったら、お茶ぐらい出るかな？　ムリか。しかし、こんな近くで㊖が作られているとは不気味、いや不思議だ。受験でしばらくPCの世界から離れていたが、ようやく復活だ！　今TVはないが、ゲーマーに戻ってやる〜。
（東京都／井上豊）

ベロぐらいなら出してあげるよ。立派なゲーマーになっておいでませ。400MAC。

うちの近所のネコの鳴き声は赤ちゃんの泣き声にそっくりで、夜なんかすごく怖いです。（神奈川県／M・きたはら）

ネコの鳴き声って赤ちゃんが泣いてるみたいで怖いよね。350MAC。そうだ！　夏っぽく怖い話を募集しちゃおう。絶対に怖いって話を送ってね。



⬆岩手県／放送禁止男　いえてる。450MAC。

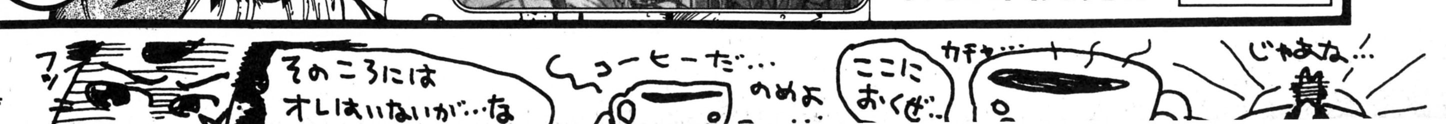


イラスト／盛本康成、中野豪、杉山真理、今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平

おたよりボシューチューッ！

クソ暑いこの季節、一服の清涼剤になる「いくパラ」に、キミもハガキを出してみないか？　投稿した人からは「おたよりを出して人生が変わった」「もっと早く投稿していればよかった」という声が寄せられているぞ！　ホントだぁよ。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部「いくパラ」○○係



郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ
勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑨」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください

住所　〒		
☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は28ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	達人道場／デビルクラッシュ	18
MARUKATSU電光石火	2	達人道場／マジカル サウルス ツアー	19
大予言／ワンダラーズ フロム イース	3	発売直前お買物ガイド	20
独占インタビュー／サイバーナイト	4	アイデア募集／シュビビンマン2	21
ル・マン特報	5	ソフトヒットチャート	22
NEW SOFT TIMES	6	GMおっかけ最前線	23
天外魔境II	7	桃太郎新聞	24
SFノベルズ／サイバーナイト	8	ゲームデザイナー講座	25
S.S.S.をつくろう	9	新作お毒味チャート	26
クラックス	10	PC移植市況月報	27
ラストハルマゲドン	11	ロードス島戦記通信	28
パワーリーグIII㊛選手データカード	12	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	29
桃太郎伝説ターボ	13	MAC	30
PCIAハード情報局	14	NEW SOFT TIMES 延長戦	31
読者ページ／いくいくパラダイス	15	クレクレタコラ	32
裏技的達人	16	付録①／ワルキューレの伝説㊛攻略本1	33
達人道場／大魔界村	17	付録②／イメージファイト㊛攻略本	34

●P.148の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊙PCエンジンを毎月購読していますか？また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している

3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊙PCエンジンの価格について、どう思いますか？

1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない

4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉



ゲームの達人

かってに裏技達人道場

イラスト／今わ野Q太郎

裏技的達人

ウラワザのたつじん

暑さをぶっとばす 裏技30本!!

今月は『スーパースターソルジャー』『イメージファイト』『大魔界村』などの超大技がもりだくさん！ そのほかにも数々の大技で、あふれんばかりの大盛況！



マークの見方

ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円	ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円	シルバーラビット賞 2000MAC 3000円
ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円	セラミックラビット賞 1000MAC 1000円	おこぼれ技も、ひとつで賞 500MAC 500円



スーパースターソルジャー

北海道　吾妻昌司くん

いろんな設定ができるテストモードが早くも登場だッ！

暑い真夏の超燃えシューティング『SSS』！ 大会に向けて勉強そっちのけでプレイしてる人も、マイペースでクリアを目指している人にもうれしい、いろんな設定が変えられるテストモードがみつかったんだ。だけど、テストモードにするコマンドは、かなりフクザツ。素早く、間違えずに入力しよう。

コマンド

セレクト、ランを押しながら電源を入れる



⬆タイトル画面を出して次のコマンドを入力！

コマンド

左、Ⅱ、上、Ⅱ、右、Ⅱ、下、Ⅱ、左、Ⅰ、上、Ⅰ、右、Ⅰ、下、Ⅰと入力したあと、Ⅰ、Ⅱを同時に8回押しセレクト、Ⅰを同時に8回押す

入力に成功するとタイトル画面がフェードアウトして、テストモード画面が現れる。自分の好みに合わせて設定してね。

テストモード画面

いろんな設定ができますのよ



⬆サウンドテストに難易度設定、タテ画面モードに面セレと、いたれりつくせりのテストモード！

サウンドテスト



⬆GMマニア必聴モノのサウンドテスト。こりゃ録音するしかないゾ！

ゲームレベル



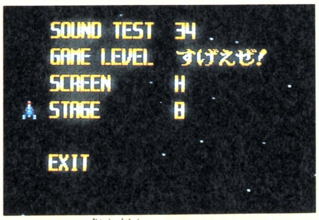
⬆難易度が変えられるってヤツですな。最強の「すげえぜ！」モードに挑戦！

スクリーン



⬆こんな感じで、ゲーセン感覚のタテ画面モードをプレイできるんだ。

ステージ



⬆いきなり最終面！　と、いきたいところだが、装備が整っていないとツライぞ。

イラスト／九月姫

DIAMOND

最後の忍道

北海道　森村麗亜くん

最後の忍道に残された抜け忍への道・面セレクト！

イージーランクの「PCモード」でもムズかしい『忍道』の面セレコマンドが発見されたぞ。このコマンドが少し変わっていて、最初に入力したコマンドだと3面までしかセレクトできない。3面以降はさらに別のコマンドを入力しないと選べないのだ。

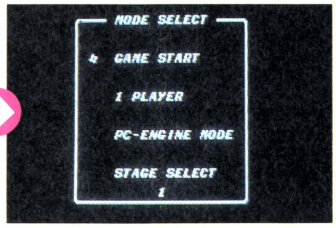


⬆サブタイトルの「ニンジャスピリット」が超イカすタイトル画面でコマンド入力！

コマンド

Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、セレクトと入力してラン

面セレ画面

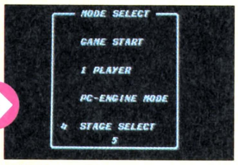


⬅しかし、これでは3面までしかセレクトできないッ！

3面以降の面セレクトはコマンドを入力

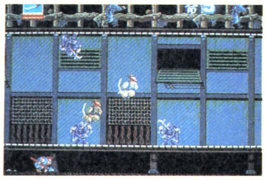
コマンド

セレクトを押しながらラン



⬆今度は6面までセレクトできるようになったぞ！

4 面



⬆ゲーセン版ではこの面のムズさでクリアをあきらめた人も多い！

5 面



⬆無限に横スクロールするこの面は、ひたすら上へ行けばよいのだ。

6 面



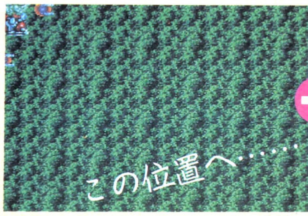
⬆面セレできるのは6面まで。7面もセレクトできる技があるかも。

GOLD

イメージファイト　1面ボスの安全地帯はココにアリ！

東京都　上石神井ハイムくん

連射設定を「AUTO」にしてゲームスタート。赤ポッドを3つ装備してボスのところまで来たら、ボスが出現する前に画面の左上へ行こう。そこで方向キーを左に入れショットを撃っていればOK。



⬆スクロールが止まったらすぐに画面の左上へ行って攻撃にそなえよう。

ボス登場



⬆方向キーを左に入れて、すべての赤ポッドをボスキャラに向けて連射ショット！



⬆アッという間に撃破！　これならリングレーザーをよけながら攻撃するまでもないね！

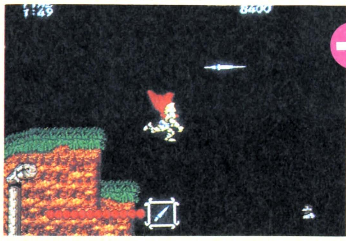
SILVER

大魔界村　クリティカルヒット！　会心の一撃必殺技!!

東京都　時間よ永田くん

黄金のヨロイとヤリを装備して1面ボス・シールダーのところへ行こう。ボスが動き出す前に魔法をためておき、ボスの頭にアーサーが重なる瞬間にサンダーの魔法を使うんだ。

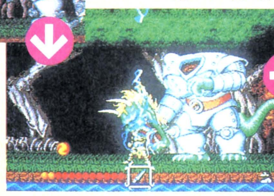
この装備を揃えよう





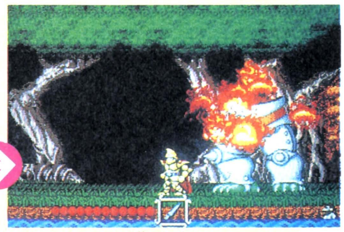
⬅ボス登場！　魔法のスタンバイはいいかい？

⬇ボスのアゴの下でサンダーの魔法が炸裂!!



⬅黄金のヨロイとヤリの組み合わせでボスのところへ行こう。

一撃必殺



⬆ちなみにこの技は5面ボス・ベルゼバブにも有効。タイミングが命！

イメージファイト ゲーセン気分でプレイ・タテ画面モード

埼玉県 安藤竜介くん

基のゲームがタテ画面だと、PCに移植されると少し横長になっちゃうけど、『イメージファイト』はそれを見事に克服！ 昔なつかしの『ドラスピ』で有名なタテ画面モードが隠されていた。これで我が家もゲーセン気分(笑)。大画面のモニターで楽しみたいね。



➡電源投入後、この画面でコマンド。

コマンド

Ⅰを押し続ける

⬇これがッ感動のタテ画面モード！



こんなに違う、ヨコとタテ



⬅スタート時の画面。少しおデブ？



⬅すっきりスマートなタテ画面！



⬅少し横に広いからやりにくいね。



⬅ああ、これこそゲーセン感覚！

デビルクラッシュ サウンドテストで好きな曲を好きなときに

青森県 金田正人くん

前作『エイリアンクラッシュ』同様にヘビーなサウンドが気持ちいい『デビルクラッシュ』のサウンドテストが発見されたよ。ゲーム中にポーズをかけて、スコアボード画面でコマンドを入力するだけ。ゲーム中のすべての効果音とすべてのBGMがいつでも聴けるんだ。

ここでコマンド



⬅かなりキてるスコアボード画面。ここでコマンドを入力してね。

コマンド

上、下、左、右、Ⅰ、と入力する



⬆すると画面の上の方にサウンドナンバーが表示されるぞ。ゲームに戻るときはセレクトだよ。

ドンドコドン パンプキンスペクター安全地帯

大阪府 井上真吾くん

10面が始まったら、急いで2段めのフロアに行こう（写真を参考にしてね）。あとはそこで右を向いてハンマーを連打していればOK。ボスのパンプキンを約5秒ぐらいで倒せるぞ。

⬇ボスが出現する前にこの木の位置へ行こう。





➡パンプキンスペクター登場！



⬅連射していると次々にザコを投げ……。



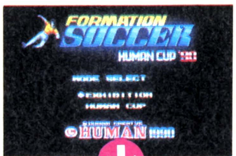
⬆わずか数秒でこっぱみじんと化す1面ボス・パンプキンスペクターであった！

フォーメーションサッカー いきなりPK戦が始まるよ！

愛知県 くにおくん

するどいカンがモノをいうPK戦のみをプレイできるというコマンド。ただしプレイできるのは2人用だけ。1人じゃプレイできないから友だちといっしょにやろう。ちなみにチーム選択はできないよ。

⬇コマンド入力はココ、タイトル画面で行うのだ。



コマンド

リセット直後、ランとⅡを押し続ける

PKモードだよ



⬆PK戦だけでプレイするのもなかなか楽しいが、1人用でできないのが残念！



⬅この画面が出れば成功。PK戦開始ッ。

大魔界村　コンティニュー増殖で目指せ全2周クリア！

GOLD

愛媛県　凱くん

最後のコンティニューで最後の1人。そんな状況で〝魔界村死に〟(ヨロイを着ている状態でダメージを受け、ぶっとばされてそのまま転落死につながるという、ゲーセン版『魔界村』時代からの由緒ある情けないやられかた)をやってしまった日にゃ、泣くに泣けなくとも泣きたくなるというもの(!?)。しかしご安心。コンティニュー増殖技がみつかったぞい！

ここでコマンド



⬆「プレスランボタン」の画面で次のコマンドを入力。間違えないでね。

コマンド

上、上、下、下、左、右、左、右、Ⅰ、Ⅱ、の順に押す

ふえるぞ〜



⬇どんどんコマンドを入力していけば最大でクレジット9になるんだ。



⬅ほら！　〝3〟だったクレジットが〝4〟になったぞ！

超絶倫人　ベラボーマン　べらぼうまんの禁じられた　あ・そ・び

DIAMOND

茨城県　蛯原正人くん

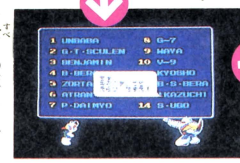
ボスキャラと対決できる「禁じられたあそび」モード発見！　やり方はタイトル画面でコマンドを入力するだけ。君は全てのボスを倒せるか？

コ マ ン ド

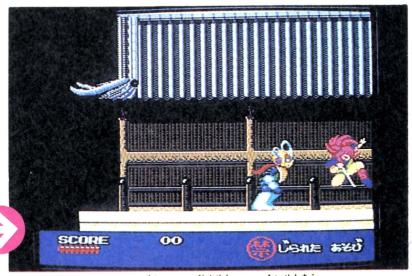
タイトル画面でセレクト、Ⅱ、セレクト、Ⅱ、セレクト、Ⅱ……とくり返す。



⬅コマンドを入力すると、こんな画面が！



⬅全てのボスキャラと戦うことができる。



⬆そんなワケで、対わや姫戦！　対戦前には彼女のスリーサイズがわかるぞッ(笑)！

超絶倫人　ベラボーマン　その場コンティニュー発見！

GOLD

兵庫県　岩崎純一くん

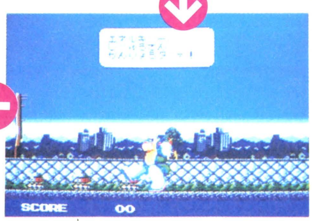
苦労してたどりついたボスキャラの所でやられたッ！　コンティニューしてもその面の最初から、なんてのはちょっと悲しいよね。でもご安心！　やられた所からコンティニューできる技があるんだ。

⬇ああッもうダメって感じ。





⬅やられた瞬間にランを押す！



⬆オレは死んでしまったのか……!?　アルファー遊星人の声が聞こえる！

あいしゃるりた〜ん



⬆ベラボー復活！　回数に制限はあるけど、これなら手強いボスも楽勝だねっ。

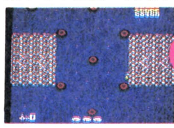
アームドF　オプションの形が変わるンです

BRONZE

島根県　近藤勇一くん

残機を0にしてボスを倒したあと、タイミング良く自爆すればOK

⬇1面ボスを倒して音楽がなる直前に自爆！



バグってます！



⬅2面でオプションがバグるぞ。

うる星やつら　おユキパズルを1秒でクリア！

GOLD

新潟県　渡辺真也くん

おユキの部屋のモニターのパズルを、速攻でクリアする技だぞ。

⬇この画面でⅡボタンを押しながらラン！



パズル完成！



⬅すぐに次のストーリーに進めるぞ。

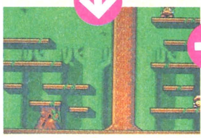
ドンドコドン　2人同時プレイの無限コンティニュー！

愛媛県　**檜垣智徳**くん

まず2人用でスタート。どちらか一方が全滅したらコンティニューしないで、その面をもう一方のプレイヤーにクリアしてもらおう。そして次の面が始まったら、ゲームオーバーになった側のパッドの方向キーを押す！　するとクレジットを消費しないでコンティニューできるんだ。

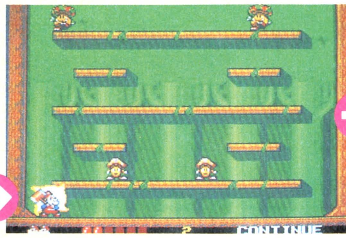
⬇スタート早々、ジムがやられてしまったぞ！



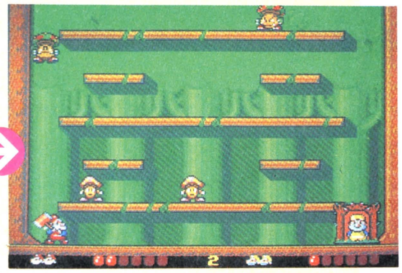


➡そして残ったボブだけで面クリア。

方向キーを押す！



⬆次の面が始まったら方向キー（方向はどこでもよい）を押すんだ。すると……。



⬆ジムが復活！　ちなみにこの技はクレジットがないと使えないぞ。

イメージファイト　とってもカンタン、サウンドテスト！

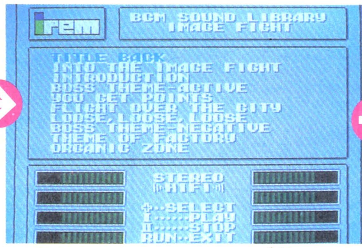
千葉県　**朝倉一太郎**くん

かなりの難度でマニアもキリキリ舞いしている『イメージファイト』は、シューティングとしてのデキもよいけど、BGMもかなり聴かせてくれるデキだよね。そこで発見、サウンドテスト！　やり方はカンタン！　タイトル画面でセレクトを押すだけでいいんだ。

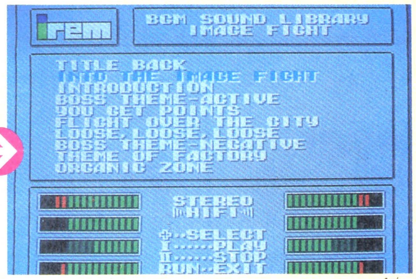


⬆お星様キーラキラのタイトル画面でセレクトを押す！

これがサウンドテストだ



⬆かなり凝ってるサウンドテスト画面！　グラフィックイコライザーがイカすぜ！



⬆タイトルの曲からエンディングまでのすべての曲が聴けるぞ。すべての曲に曲名がついているのがいいね。

スプラッターハウス　ジェニファーの姿に戻らない!?

大阪府　**上園将司**くん

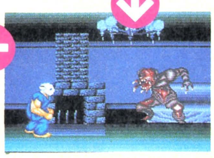
5面ラストでジェニファーと戦うとき、ジェニファーが化け物になったら5発ダメージを与える。そのあと、タイミングを見計らってスライディングキックをきめると、なぜかジェニファーの姿に戻らずに化け物の姿のままなのだ。



⬅化け物にパンチを5発きめ!!



➡スライディングキ〜〜〜ック！



⬅ジェニファーの姿に戻らない？

化け物から変身しない



⬆このあと、パンチ4発＋スライディングを2回くり返すと化け物のまま倒すことができる。

大魔界村　アーサーの空中散歩にご注目！

東京都　**ランバーダッ**くん

黄金のヨロイを装備して、2面の中盤へ行こう。レッドアリーマーキングを倒して先へ進むと地震による地盤沈下で穴ができるよね。1つめをジャンプで飛びこし、Ⅱを押し続けて魔法をためたまま2回めの地盤沈下の手前まで行くと、地盤沈下直後にアーサーが宙に浮くぞ。



⬅黄金のヨロイで魔法をためて……。



➡ココまで来るとナゼか宙に浮く！



⬅そのままボスの所まで行ける？

しまったあい！



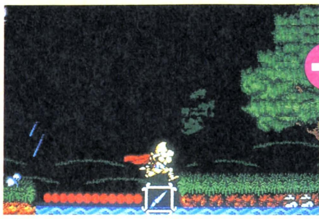
⬆迫り来る火の鳥は武器と魔法でスルーしよう。ジャンプはダメ！　死んでしまうのダ。



大魔界村　橋バグ技・オレはアーサーぶっとく生きる！

秋田県　**白馬の王子くん**

1面の橋を渡りきるとズララッと落ちちゃうけど、渡りきったと同時に引き返すとアーサーは宙に浮いてしまうんだ。さらに前進すると地形を無視して……!?



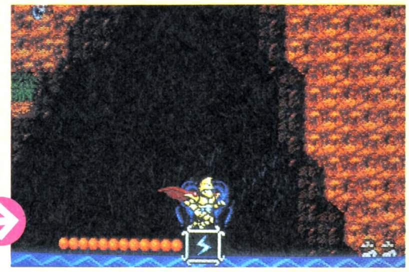
⬆まず黄金のヨロイとヤリの装備を整えてから橋を渡って引き返すのだ。



⬅橋は落ちてもアーサーは死なずッ！



➡地形を無視して、さあ前進前進！



⬆サンダーの魔法の無敵時間を利用して前進すればＯＫ。ただ、ジャンプすると死んでしまう。要注意。



ニュージーランドストーリー　永久パターン防止キャラ増殖技!?

京都府　**W.Z.H.くん**

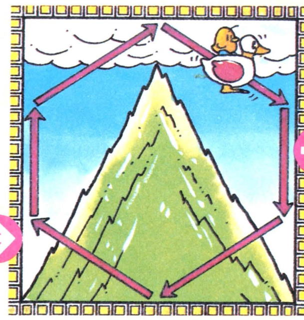
ゲームスタートしてから極力敵を倒さずに１－３へ行こう。この面で敵を倒しているとターボアイテムが出るハズだ。ターボを取ったら鳥型風船に乗って、右のイラストを参考にひたすら逃げまわろう。当然、永久パターン防止キャラが追っかけてくるけど、さらに逃げまわっていると最高４匹まで防止キャラが出るゾ。



⬅１－３のこのエリアで鳥型風船を奪う。



➡そして右のイラストを参考に逃げよう。



こりゃまいるわ！



⬆永久パターン防止キャラが２匹！キミは４匹まで出せるか？



これがプロ野球'90　『'89』のコマンドが『'90』でも使えるぞ！

埼玉県　**銀行員くん**

いきなりエンディング！

130試合モードで優勝させたいチームを選び、勝敗表の画面でコマンドを入力。

コマンド

左を10回押し
セレクト、ラン、Ⅱを同時に押す

エンディング



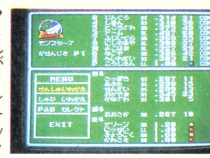
⬆前作『'89』でも使えたコマンドがすべて『'90』でも使える！　ＰＣ初の技のコンパチブルってやつですね。

最強のインテックモンスターズの登場だ！

ＶＳモードのコンティニューを選択して、パスワードの始め110文字を「０」か「Ｇ」を入力。残りの10文字にすべて「あ」を入力すればＯＫ。最強のインテックモンスターズの登場だ。思う存分暴れよう！



⬅覚えやすいカンタンなパスワード。



➡これがインテックモンスターズだッ！

ペナントのAUTOモードで――すっ！

ペナントレースのオーダー提出のときに、監督と選手全員をCOMにして、ＥＸＩＴするときにⅡを押しながらⅠを押せばAUTOモードでスタートするぞ。



⬅すべてをCOMにするんだ。



➡ねっAUTOになってるッ！

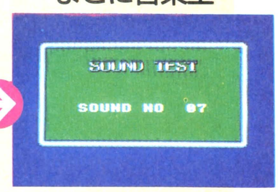
サウンドテストでございますです

130試合モードを選択して、チームは大洋ホエールズを選ぼう。勝敗表の画面でコマンドを入力するとサウンドテストモードになるぞ。じっくり聴いてね。

コマンド

右を10回押し
セレクト、ラン、Ⅱを同時に押す

まさに音楽室



⬆『これプロ'90』のすべての曲を聴くことができる。

迷宮のエルフィーネ　お約束のビジュアルデバッグモード！

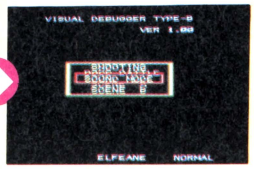
DIAMOND

東京都　トレフィーレくん

日本テレネットのCDソフトのお約束、一大イベント（？）ビジュアルデバッグモードが『エルフィーネ』にもちゃ～んと隠されていたぞ！　例によってタイトル画面でコマンドを入力するだけでOK。ゲーム中のすべてのアニメーションが見れる！すべてのBGMが聴ける！　サブゲームが楽しめるッ！　豪華３本立てだよっ♪

コマンド

下、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン



⬅これがビジュアルデバッグモードだ。

サウンドモード



⬅ゲーム中の曲を聴くことができる。

ビジュアル



⬅あの感動をもう一度！　って感じ。

サブゲーム



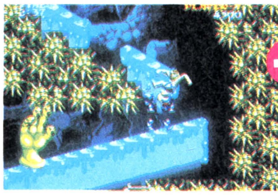
⬅本編以上にハマっちゃうかも⁉

大魔界村　落下バグ・ボスの背中に乗れずに転落死⁉

GOLD

長崎県　中山良明くん

４面のスベリ台エリア（？）の特定の場所で、ダメージを受けてブッ飛ばされると、一触即発のイガグリ地帯をすり抜けて、謎の「乗ると沈む植物」の上にナイスランディング！　そこから急いでボスの背中に乗り上げようとジャンプ一番！　しかし、悲しいかな。なぜかボスの背中に乗れずに転落死してしまうのだ。



⬅ここでダメージを受ける！



⬅裸の大将、さァどうする（笑）。

⬇植物が沈む前にジャーンプッ。



なぜか転落死！



⬆アーサーの体は、なぜかオームの背中をすり抜けた！　ご愁傷様（笑）。

ドンドコドン　ああ、涙の暴走技

SILVER

北海道　たいとーなむこんさん

10ステージクリアごとに出るマップ画面で、ランとそのほかのボタンをめちゃくちゃに連打しよう。もれなく暴走するぞ（悲しい）。

⬇ボスをやっつけた！



➡クルクルクルッとマップ画面が出てきたよん。





⬆さぁラン＆そのほかのボタンを乱れ打ち～～ッ！

止まった……



⬆音楽も画面も止まってしまった。リセットあるのみ。

シンドバッド　このアイテムは何に使うのかな？

SILVER

兵庫県　角田圭子さん

武器屋、道具屋などで、効果を知りたいアイテムにカーソルを合わせてセレクトを押すと、効果を教えてくれる。



⬆それじゃあ防具屋に行ってみよう。



⬇このターバンってのはいったい何なの？



⬆うそつけッそれはターザンでしょっ！

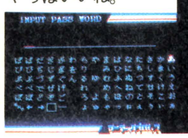
マニアックプロレス　いちいちENDを選ばなくても大丈夫

BRONZE

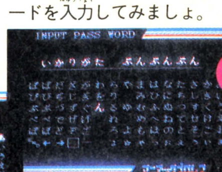
東京都　堂園福雄くん

コンティニューのパスワードを入力したら、ENDを選ばずにランを押すと、ENDと同じ状態になるんだ。

⬇短いパスワードはやっぱいいね。



⬇試しに先月号の面白パスワードを入力してみましょ。





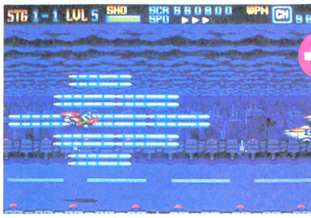
⬆ランを押せばENDと同じ！

GOLD ダウンロード
各面のパスワードを一挙大公開!!

東京都　JAWSくん

これが最強のパスワードだ。
1面——OEF07LF0FB
2面——OEF05LF07B
3面——OEF0KLF0VB
4面——OEF0HLF05B
5面——OEF09LF0HB
6面——OEF0CLF0PB
最終面—OEF0QLF09B

1面から最強！



⬆スタート直後からすでにショットパワー最強！　レーザーならボスも楽勝だ。



⬅最強なら3面もチョロイチョロイ。



➡5面はさすがにキビしい！

最終面6－4！



⬆いきなり最終面からスタート！　最強のバルカンをフルに活用しよう。

BRONZE 最後の忍道
落武者霊群安全地帯大発見！

千葉県　らすたんくん

6面ボス・落武者霊群は、倒しても倒しても次々現れてうっとうしいけど、安全地帯があったんだ。ボスが出現する前に岩の真上に位置すればOK。爆弾を使ってやっつけよう。

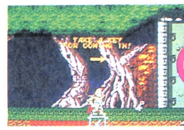
⬇いやはや、これを楽勝と言わずして何と言おう!?



SILVER 大魔界村
カギを取ってナイスキャッチ！

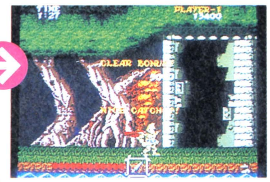
神奈川県　山田洋くん

ジャンプしながら上と①を押してカギを取る。すると「ナイスキャッチ」と表示されるんだ。



⬆一面ボスを倒してカギが出た。それっジャンプ。

⬇ナイスキャッチ！　なぜか2面では表示されない。



SILVER マニアックプロレス
ストーリーだけが楽しめるよっ

大阪府　浦東孝仁くん

パスワードに「たたかうのだけはゆるして」と入力しよう。先月号の技とは逆に、ストーリーだけが楽しめるぞ。



⬆なにィ、戦うのだけは許してだとオッ！

⬇うん、許す！　ストーリーだけを楽しもう。



CERAMIC ゼビウス
いつもより回っておりません!?

東京都　拙者くん

ファードラウトモードでスタートして⒜アイテムを取ってシオナイトを味方につけよう。そして連射パッドの⑪を最高にして①と同時に押し続けるとシオナイトが回転しないぞ。

⬇回転しないからって別にどーってことないのだ。

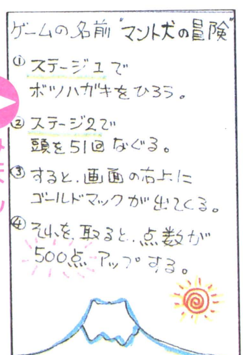


キミの裏技が頼りなのです
恥ずかしがらずにみんなで出そう!!裏技のハガキ

●「ありゃりゃ!!　こりゃ裏技じゃん!!」と思ったら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキに書いて、下の住所まで送ってくれ。1枚のハガキにひとつのワザだけだぞ。また、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようネ。

■あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部　ウラワザ係

みほん



達人情報局

旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700



Round4からルシファーまでをポイント別に徹底攻略!!

DAIMAKAIMURA 大魔界村

NECアベニュー／発売中／¥10,800　ACT　8M　SG

達人道場その1

ついに発売されたSG専用ソフト第3弾『大魔界村』。後半が難しくて攻略できないって人のために、ボスの倒し方から、宝箱の出現位置までを、バッチリ教えちゃう！

攻略のポイントは、鎧の取り方だ！

このゲームを攻略するうえで、大きなポイントとなるのは"鎧"だろう。金でも銀でも鎧を装備しているときは、敵からの1ダメージに耐えることができる。だから常に装備しているようにしよう。

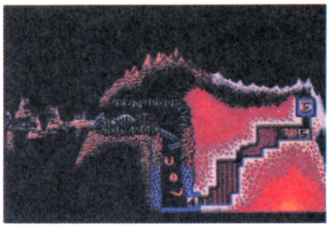
実戦的には、なるべく銀の鎧を装備した状態で、金の鎧の入った宝箱を開け、そのまま金の鎧を装備せずに放置しておくようにするのだ。するともしダメージを受け鎧が壊れたとき、それを戻って取れば、ハダカでも銀の鎧を装備することができる。これを覚えておくと、攻略がラクになるぞ！



⬅出現した金の鎧を、ワザと取らずに進むのだ。

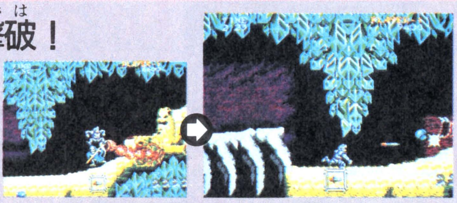
Round 4［腐海魔境］前半

ラウンド4の前半に出現する敵は、ヌプヌプとデスタワー、それに死神。とくにヌプヌプに対しては、慎重な攻撃が必要になる。突然現れ攻撃してくる、ヌプヌプの弾にやられてしまう人も多いだろう。でも、この攻撃は敵の出現位置を覚えてしまえば、簡単にかわせるはずだ。



POINT 1 複合攻撃は個別に撃破！

天井から突き出した水晶をくぐると、デスタワーが待ち受けている。また、壁からヌプヌプも出現するのだ。ここで2体の複合攻撃をかわすのは難しいので、いったん水晶の出っ張りの反対側まで戻って、まずヌプヌプ、そしてデスタワーと、それぞれ個別に攻撃、撃退しよう。



⬅ここからならヌプヌプだけ注意すればいいのだ。

POINT 2 対ヌプヌプは慎重に

ヌプヌプは、それぞれの出現位置、アーサーがどこまで移動すると出現するかを覚えておこう。そして出現したら少し戻って、離れたところから攻撃すれば、ラクに倒すことができるのだ。倒したヌプヌプは復活しないので、1体ずつ慎重に倒していこう。



➡複合攻撃の後で出現。

⬅しゃがんで攻撃だ。

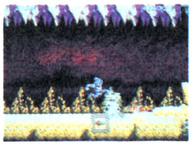
POINT 3 デスタワーは下から

前半の最後に待ち受けるデスタワーは、上の段で敵の弾をよけるためジャンプすると、水晶に当たってミスになる。だから必ず下から攻撃しよう。あと、ここはヌプヌプも出現するので注意しよう。

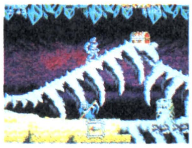


⬆ここからだと攻撃しやすいのだが、ミスしやすいのだ。

Round4前半に出現する宝箱の位置



⬅このラウンド、スタート直後に右上にジャンプ。



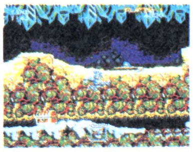
⬅デスタワーの上にある骨を登っていこう。



⬅この写真の位置を、普通に進めば出現する。



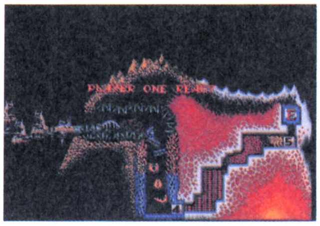
⬅複合攻撃をすべて撃退して、進めば出現。



⬅ヌプヌプが連続で現れるここでジャンプ。

はみだしワンポイント 宝箱の中身は、出現する位置ではなく、出現した順番によって決定される。アーサーがハダカのときに宝箱を開けると、1個めがマジシャンで、以下マジシャン、武器、銀の鎧、マジシャン、マジシャンと続くのだ。

Round 4 ［腐海魔境］後半



氷の斜面を滑り下りていくここでは、他のラウンドとは異なり、半強制的に先に進まされてしまうのだ。敵の攻撃はデビルハンド、ミノスネーク程度でそれほど激しくはないが、触れるとやられてしまうトゲトゲがあちこちにある。これに注意しないと、あっさり死んでしまうぞ。

POINT 1 デビルハンドの倒し方

氷の斜面を下りると、デビルハンドが……。こんなときには、その上でジャンプ＋下撃ちで倒すようにしよう。なるべく離れて攻撃する方が安全だぞ。離れて攻撃できない場合には、一気に接近して敵が弾を撃つ前に速攻で倒さないと、ダメージを受けちゃうぞ。



⬆上から攻撃すれば安全なのだ。



⬅間合いを詰め、一気に攻撃だ！

POINT 2 大毒花は、パターンで

氷の斜面を抜けてからラウンドのボスまで行くには、大毒花を渡っていかなければならないのだ。でも、動きには一定のパターンがあるので、それさえ覚えてしまえば攻略は難しくないぞ。安全に渡るポイントとしては、最初の大毒花から3つめまでは、ジャンプせずに左へ進んで落ちて、そのあと右へ右へとジャンプして、大毒花を飛び移っていけば、ボスまでたどり着くぞ。



⬆ただし、スピーディにやらないと、弾に当たってしまうのだ。

Round4のボス・オームの攻略法

オームを倒すには、5つの心臓をすべて破壊しなければならない。武器がナイフなら、オーム本体の右端、左端のほとんど安全地帯の場所から攻撃できる。ただし他の武器では当たらないので、ひとつずつ壊していくしかない。さらに剣だと、ダメージを与えられないのだ。できるだけ武器をナイフにしておこう。また、ナパームだとジャンプしながら攻撃しなくても倒せるのでラク。



⬆左側の心臓2つを壊したら右端へ行き、同じように攻撃しよう。



⬅オームの左端で、しゃがんで攻撃。

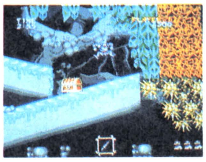


⬅そして最後に中央の心臓を壊すのだ。

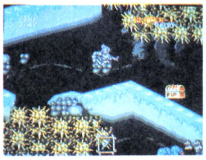
Round4後半に出現する宝箱の位置



⬅コンティニューした位置から、少し戻るのだ。



⬅2番めの氷の斜面を右上から下ると出現するぞ。



⬅4番めの氷の斜面の山を越えると、その先に現れる。



⬅6番めの氷の斜面の右端でジャンプすると左側に。

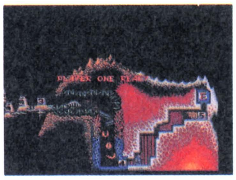


⬅10番めの斜面で、左下から右上に向けてジャンプだ。



⬅11番めの斜面を、ジャンプせずに下れば出現する。

Round 5 ［ルシファー城］前半



ついに宿敵ルシファーの城に乗り込んだアーサー。巣穴が画面上にあれば、倒しても次々と出現してくるスカルドラゴンの攻撃をかわし、レッドアリーマーキング四天王を打ち倒せ！　ここでは、連射のできるナイフが一番有効。

POINT 1 スカルドラゴン地帯は素早く抜けよう

スカルドラゴンの巣穴がたくさんあるスタート地点に長くいると、次から次へとスカルドラゴンが出現するので、さっさとはしごを登って先に進もう。



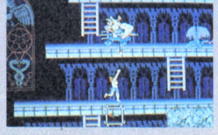
⬅早めに倒して進まないと、スカルドラゴンのたまり場に。

POINT 2 レッドアリーマーキングは、各個撃破しよう

ここに出現するレッドアリーマーキング四天王は、複雑な動きをするので、倒すのはかなり難しい。斜め上から体当たりを仕掛けてくる瞬間を見計らってショットでダメージを与えるようにしよう。コイツは3ポイントダメージを与えれば倒せるので、それほど長期戦にはならないはず。また、3、4匹めがわりと近くにいるので、両方一度に動かさないように気をつけよう。

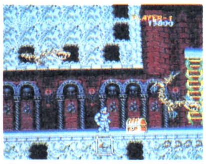
POINT 3 豚男との戦い方のポイント

豚男は下の段からの上撃ちでほとんど倒せる。ただ最後にいる豚男はこの手では攻撃できない。でも、ジャンプ＋下撃ちでダメージを与えられるぞ。



⬅下の段から上撃ちで攻撃すれば、簡単だし安全なのだ。

Round5前半に出現する宝箱の位置



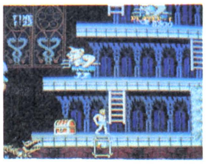
⬅スタート地点からジャンプせずに進めば自然に出る。



⬅2つめのはしごに向かって飛び移るようにジャンプ。



⬅レッドアリーマーキングをすべて倒した先に現れる。



⬅最初の豚男のいた段をジャンプせずに進めば……。

はみだしワンポイント　アーサーが銀の鎧（ゲームスタート時に着ている鎧）を装備しているとき、1個めの宝箱がマジシャン、以下金の鎧、武器、金の鎧、マジシャン、金の鎧となる。銀の鎧だと偶数個めの宝箱には、必ず金の鎧が入っているのだ。

Round 5 [ルシファー城] 後半



今までの総まとめともいえるRound5の後半は、ハンパじゃなく難しい。かつての最終ボスであった大魔王をはじめとして、シールダーの首や小ガストの連続攻撃など、今までのボス並みの敵が続々出現してくるからだ。さらに、このRound5の最後に待ち受けるベルゼバブは、合体したときにしかダメージを与えられない強敵なのだ。

POINT 1 大魔王の倒し方

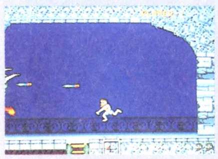
大魔王の弱点は上の顔。ジャンプ+連射でダメージを与えよう。大魔王の炎は、接近してしゃがめばよけられる。



⬅2体出現する場所では、1体を集中し、速攻で倒しておこう。

POINT 2 シールダーの首

シールダーの首は、2本出現したり、ザコと一緒に出現するので倒しづらい。なるべく離れて攻撃するのがコツ。



⬅できるだけ離れて攻撃すれば、ダメージを受けにくくなる。

POINT 3 ガストの攻略法

基本的にはRound3と変わらないが、出現したところで左の平らな場所に戻った方が、有利に戦うことができるぞ。



⬅ここでは5ポイントのダメージで倒せることが唯一の救い。

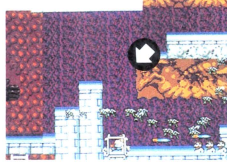
Round5のボス・ベルゼバブの攻略法

この合体、分離を繰り返すベルゼバブにダメージを与えられるのは、小さなハエが完全に合体したときだけ。

攻略法としては、最初の出現位置である画面右上で確実にダメージを与えるようにし、その後左の下の段に行きしゃがもう。そして、分離したベルゼバブが、向かってきたら連射。するとハエはアーサーを避けるように移動ルートを変えるのだ。このとき、ベルゼバブが合体するようなら、その下にまわりこんで攻撃、合体しなければ、通り過ぎるまで連射し、反対側で同じように……。これを繰り返せば倒せるハズだ。

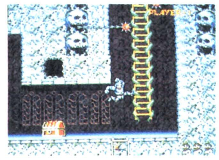
⬇最初は必ずここに出現するのだ。確実にダメージを。





⬅分離したら通り過ぎるまでしゃがんで連射だ。

Round5後半に出現する宝箱の位置



⬅はしごを登る前にここでジャンプして出しておこう。



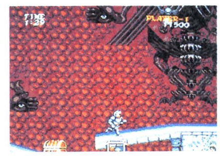
⬅最初の大魔王を倒した後、ジャンプせずに進むのだ。



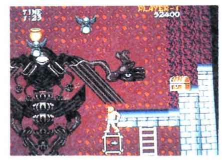
⬅階段を上った後、ジャンプせずに進めば自然に出現。



⬅小ガストの出現する階段の上で進めば出てくる。



⬅斜面の一番上に上り、進めば下の段に出現する。



⬅最後のはしごを登ったところから下に落ちると……。

そして、対ルシファー用の武器を求め、魔の2周めに突入!

1周め、もしくは2周め以降でも、武器をサイコキャノンにしていないとき、右のようなビジュアルが出て、Round1に戻されてしまうのだ。ただ、2周めといっても、ザコ敵がちょっと多く出現するだけで、それほど難しくはないから安心していいぞ。



⬆この神様(?)にまだ無理だ、と諭されて、戻されるのだ。

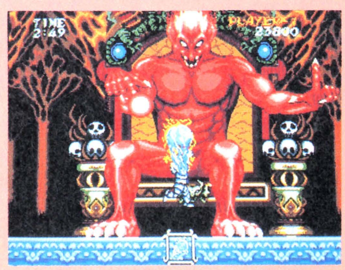


⬆愛するプリンセスがサイコキャノンの出し方を教えてくれる。

真のボス・ルシファー

サイコキャノンを装備してベルゼバブを倒すと、ついにルシファーとの対決になる。

攻略法としては、まず足の甲に乗り、足を上げたところで反対側の膝へ、そしてそこからジャンプし、弱点の顔めがけて連射しよう。でもかなり、タイミングが難しいぞ。

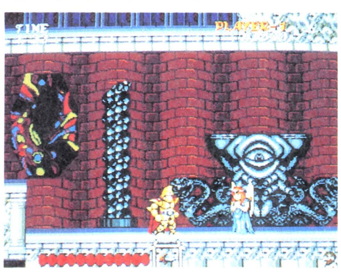


⬅指先から閃光を飛ばし、巨大な足で攻撃してくるぞ。がんばれアーサー、世界の平和のために。

これが最終兵器、サイコキャノンだ!!

宿敵ルシファーに唯一ダメージを与えられるサイコキャノンは、2周め以降で金の鎧を着て、武器の入った宝箱を開けたときのみ出現する。

このサイコキャノンは、射程距離が短いうえ、距離でダメージが異なるという特性がある。しかし、近くの敵には最大3ダメージも与え、さらに金の鎧を装着していると、射程距離は長くなり、敵の弾を消すことまでできるのだ。



⬅すべての条件を満たすと、女神が出現し、サイコキャノンに。

はみだしワンポイント 金の鎧を装着しているときの宝箱の中身は、マジシャン、武器、武器、武器、マジシャン、武器となっている。これらの法則をよく覚えておくと、ダメージを受けたときや、サイコキャノンを取るときなどに役に立つぞ!

いきなりですが新コーナーSTART!!

マジカルサウルスツアー



ビクター音産／8月24日発売予定／¥8,700　ETC

おとなのオモチャ箱 FOR ADULT ONLY



家族が寝静まったあと、こっそりとPCに向かう。そんなあなたにぜひ遊んでほしいちょっとシブめのソフトが、PCにはたくさんあります。一息ついて、読んでください。

少年時代の、あのときめきがよみがえる……

わたしはこどものころ、恐竜のいる風景が好きだった。いまもわたしの本棚にある「せいめいのれきし」という絵本は、恐竜時代のページだけがすりきれている。ダチョウより大きなプテラノドンが空を舞い、地上では電信柱よりも背の高いブロントサウルスがのし歩く。そんな風景がこの地球上にかつて存在したなんて思うだけでワクワクした。わたしは女の子だったからただ恐竜の絵に見入っていただけだが、男の子ならマニアックに恐竜の名前などを覚えたひとも少なくないだろう。『マジカル サウルス ツアー』は恐竜に魅せられたことのあるひとなら、きっと夢中になる恐竜図鑑。恐竜の名前をそらでいくつもあげられるなら、ネームインデックス・モードでズバリ見たい恐竜を選べばいい。系統樹モードで進化の過程を追ったり、ページめくりモードで分類項目別に見ることもできる。でも、一番楽しいのはやっぱりマジカルサウルスツアー・モード。時代と場所を選ぶとパノラマ探検が始まる。カーソルで気になる恐竜を指さす。辞書アイコンの場合はその恐竜についてさまざまな解説が見られる。動きに特徴のある恐竜ならアニメアイコンが現れ、アニメで特徴をわかりやすく見せてくれる。

恐竜について幅広くわかるモードもあるのもうれしい。たとえば恐竜に関するコラムがあるバラエティー・ボックスや、時代背景がわかるガイダンスの基礎講座など。そしてぜひ見てほしいのがエンディング。恐竜の絶滅についての物語だ。人類の歴史よりもはるかに長く、この地球で栄華を誇った恐竜たちも結局は絶滅した。はたして人類はいつまで……ふと、そんな考えが頭をよぎる。（森田慶子）

信じていいよの本格図鑑

スミソニアン国立自然史博物館など世界の博物館の取材協力も得て、まじめにつくられたソフト。だから、解説では実際に発掘された化石や骨の写真も見ることができる。







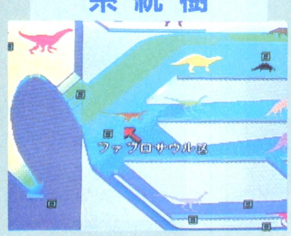
さすがCDロム、引くのも簡単！

ふつうの本のカタチの図鑑とちがって、CDロムは文字ばかりでなく、アニメーションや音声など多様な形で情報を伝えてくれる。しかも、欲しい情報を見つけるのもすこぶる簡単。名前で、時代や場所で、分類項目で、あるいは進化過程を追いながら、と思いのままのやりかたで、しかもボタンひとつですぐ、そのページが現れるのだ。

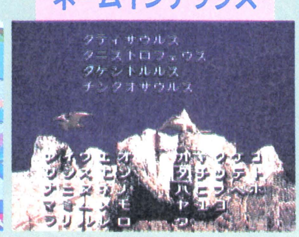
マジカルサウルスツアー



系統樹



ネームインデックス



ページめくり



おたより大募集　大人のみなさん、今こそ語りましょう!!　最近遊んだゲーム、面白かったソフト、あなたのゲーム観など何でも書いて送ってください。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㊓PCエンジン編集部おもちゃ箱係まで。よろしく!!

達人道場その2



めざせ999,999,900点

デビルクラッシュ

ナグザット／発売中／¥6,300　ETC　3M　B・U

ゲームオーバーにならない、得点はドーンと稼ぐ、というのがエンディング到達のための条件。この2点にポイントを絞った徹底攻略ガイドをおとどけしよう。

これで絶対にゲームオーバーにならないぞ！

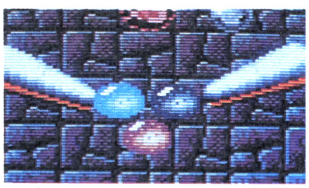
その1 残機を増やす法

①スライムルーレットを全部赤に！

スライムルーレット⑲をすべて赤色に変化させると、エキストラボールが手に入る。



⬆ボールを当てるたびに色が変化するスライムルーレット。あと、右のひとつを赤く変化させれば、エキストラボールが得られるのだ。



⬆小スライムを破壊することで、スライムルーレットはストッパーにもなるのだ。

②ボーナスチップをMAXにせよ！

大骸骨⑬の口にボールが入ったときなどに清算されるボーナス点は、ボーナス基準点×ボーナスチップ×ボーナス倍率という計算になる。このボーナスチップがMAXになった瞬間に、エキストラボールが得られる。ボーナスチップは、竜の卵や塔にすむ虫を破壊するとアップするのだ。



⬆あとひとつボーナスチップがアップすれば、エキストラボールが得られる。竜の卵や、塔にすむ虫を徹底的に集中攻撃していけば、時間はそれほどかからない。

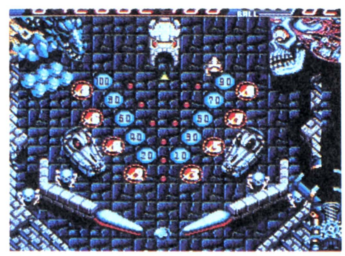


⬅エキストラボールを得た瞬間、画面上方をこのテロップが流れてゆくので、どんな状態のとき残機が増えるのかわかりやすいぞ。

その2 残機を減らさない法

すばやくポーズ

ボールをミスしそうになったら、すばやくポーズをかけてセーブするか、パスワードを聞いておこう。惜しくもミスしたらリセットして、ロードするかパスワード入力するかすれば、残機は永久に減ることはないのだ。すばやいポーズが命。



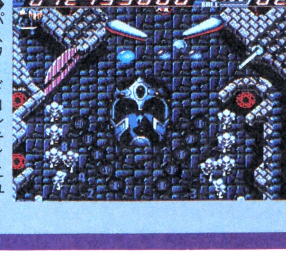
⬆こんな状況におちいってしまったら、すかさずポーズをかけよう。ポーズが効く間はセーブ可能なので、あきらめずに押してみよう。

パスワードとバックアップのちがい

このゲームはバックアップメモリー、パスワード両対応だけれど、この間には微妙な違いがある。バックアップではその状態が残っても、パスワード入力だと消えてしまうものに、ボーナスコンディションや大顔面の変化などがある。バックアップで記録しておいた方がお得なのだ。



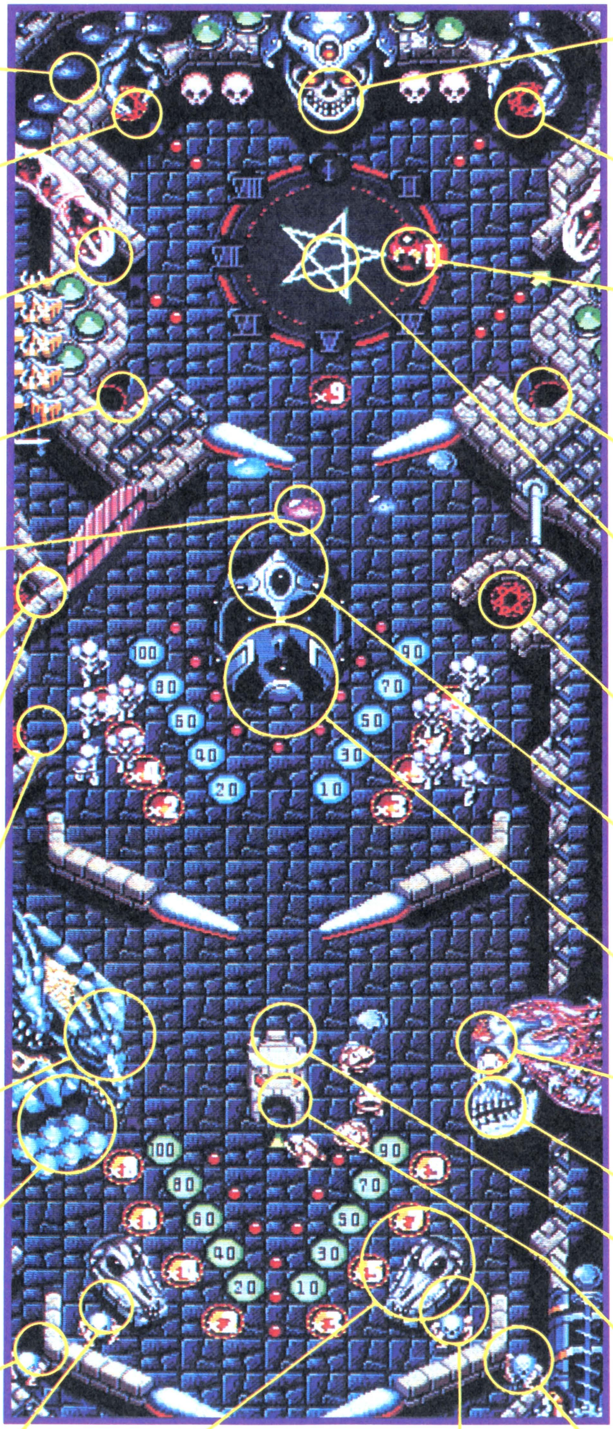
⬅バックアップコンティニューだとこんなにハデな画面が…。



➡パスワードコンティニューだとこんなに地味。

はみだしワンポイント ①50万点以下で最後のボールになったとき、１Ｆフリッパーの上にホールが３個発生。それに入れると３Ｆまでスクロールアップして、魔法陣の中央からボールが出る。このとき２Ｆと３Ｆの境界にいるスライムがポストになる。

システムの理解がエンディングへの近道だ！



18 小スライム　1匹破壊すると100000点。1匹でも破壊すると、スライムルーレットがストッパーとなるのだ。

24 ウォールポケット　ノーマル状態で入れると1000点、ボーナスポイントアップ。スペシャル状態だと10000点。BS－3へ。

28 チューブ　入れると5000点。また、ボーナスステージにも入るが、どのステージになるかはランダムなのだ。

26 ウォールポケット　ノーマル状態で入れると1000点、ボーナスポイントアップ。スペシャル状態で10000点、BS－1へ。

19 スライムルーレット　3つ赤にそろえると、10000点とエキストラボール。3つ青くそろえると1000点。

12 a.ウォールポケット壁面　1回接触すると5000点。4回接触すると破壊されて20000点。

12 b.ウォールポケット　入れると、10000点。ボーナスポイントの清算。ランダムにボーナスステージへ。

13 ウォールポケット　8000点。大顔面を1段変化させる。ただし、大顔面が初期状態のときは1000点のみで変化なし。

7 竜の頭　1回接触で5000点、ボーナスポイントアップ。8回接触で10000点。竜の口が開いて、口に入ると10000点とBS－1へ。

6 竜の卵　各個破壊で1000点。BTアップ。全部破壊して20000点。そして右側の大骸骨の口が開く。

3 骸骨虫　破壊して4000点。竜のしっぽのアウトシーンが開く。

4 骸骨虫　破壊して10000点。ボーナスポイントが清算される。ボーナスコンディションはクリアされる。

22 デビルゲート　入ると5000点。そしてボーナスステージ2に入る。がんばれ!!

25 ウォールポケット　ノーマル状態で1000点、BPアップ。スペシャル状態で10000点、ボーナスステージ6へ。

20 魔導師　1回接触で1000点。2回接触して破壊して5000点。BPアップ。

27 ウォールポケット　ノーマル状態で1000点。ボーナスポイントアップ。スペシャル状態で10000点。BS－5へ。

23 魔法陣　上の小骸骨を破壊して回転が止まる。そのとき矢印の指しているポケットホールには特別の役割（スペシャル）が与えられる。

14 ウォールポケット　8000点。大顔面を1段変化させる。ただし、大顔面が初期の状態の場合は1000点のみだがBS－6へ進む。

11 b.冠　3300点。初期段階の大顔面を肌色に蘇らせる。

11 a.大顔面　接触1回300点。7段階に変化したあと、口が開いてBS－4へ。

8 b.大骸骨の目玉　4000点。BPアップ。意外とおいしい。

8 a.大骸骨　開いた口に入るとBP清算。ボーナスコンディションMAXでなければクリアされず。

9 a.塔　1回通過で5000点。ストッパーが出現。ストッパー出現後5回通過でBS－5へ。

9 b.塔にすむ虫　1回接触で1000点。2回接触して破壊で5000点。BTアップ。

5 悪魔の館　1回接触して1000点。10回接触して破壊で20000点。BM（ボーナス倍率）アップ。棺虫が出現。

2 骸骨虫　破壊して4000点。シューターへの戻り口が開く。

4 骸骨虫　10000点。ボーナスポイントの清算。ボーナスコンディションはクリアされてしまう。

はみだしワンポイント　②第1打（スコアが0のとき）で、2F：顔の上のホールに入れると200万点。③塔から出てくるヤツが1匹残っている状態で塔を10回通過する（不連続でも可）とボールがピンクになり、1分間すべての得点が5倍になる。

得点するならドーンと稼ごう!!

① ボーナス点の清算

大骸骨の口がお得

ボーナス点の清算には、清算するとボーナスコンディションがクリアされてしまうものと、クリアされないものがある。大骸骨の口での清算は、ボーナスコンディションがMAXでない限りクリアされないので、何度も狙ってドンドン稼ごう。



⬆これが、ボーナスコンディションがMAXの状態だ。

ボーナス点 ＝ BP ボーナス基準点 × BT ボーナスチップ × BM ボーナス倍率

3つのボーナス点清算法

大骸骨の口		竜の卵を全破壊することによって開いた大骸骨の口に、ボールを打ち込む。
ウォールポケット		ウォールポケット壁面に、ボールを4回接触させて破壊し、ウォールポケットに打ち込む。
骸骨虫		単に破壊すればよい。ボーナスコンディションはもちろん清算されてしまう。

ボーナスコンディションアップのために

BPアップ			BTアップ	BMアップ
⑦ 接触	㉔(ノーマル) in	㉗(ノーマル) in	⑥破壊	⑤破壊
⑧(目玉)接触	㉕(ノーマル) in		⑨破壊	
⑳ 破壊	㉖(ノーマル) in			

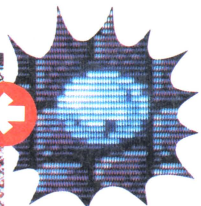
② カラーボールで得点4倍！

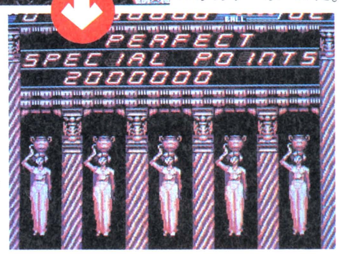
ボーナスステージをパーフェクトクリアせよ！

ボーナスステージは6種類用意されているが、そのうちどれでもパーフェクトクリアすると、ボールの色が1分間だけブルーに変わり、その間、すべての得点がなんと4倍にもなるのだ。ボーナスステージに入ったなら、そのチャンスを逃してはいけない。ボーナスポイントが入るし、パーフェクトクリアでさらに、パーフェクトポイントが得られ、そのうえカラーボールというごほうびまで用意されているのだから。これはオイシイぞ。



⬆ここはボーナスステージ4。パーフェクトクリアだ。やったネ！


⬆このブルーのボールがカラーボールだ。



➡パーフェクトポイントが200万点ももらえちゃうぞ。

さあ一気に迫力のエンディングへ!!

ここに紹介した技をフルに使って、得点をどんどん稼ぎまくっていけ。そして、得点が999,999,900点に到達したとき、ハデハデなクラッシュが始まり、感動のエンディングが見られるぞ！


➡画面上方から、迫力のクラッシュが開始されるのだった。

クラッシュ

エンディングはキミの手で…!!

ボーナスステージ1

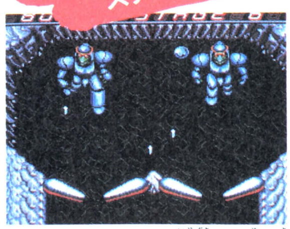

⬆竜の頭や、ウォールポケットが入口となっている。3匹の竜が火の玉のようなものを吐き出すが、これにまどわされることのないようにしよう。

ボーナスステージ5

⬇塔が入口となっている。ウロウロしていて邪魔な3人の剣士の合間を抜いて、うしろの構造物を残らずたたきつぶせばクリアとなるのだ。



ボーナスステージ6


⬆ウォールポケットが入口。2人の巨人はピンを投げる。このピンが壁にささると障害物となって、ボールを一度だけはね返してしまうのだ。

はみだしワンポイント ④2F：左右の兵士がそれぞれ1匹ずつ残っている＋顔が青いとき、顔の上(頭)のホールに入れるとボールが赤くなり、1分間すべての得点が6倍に。⑤3Fのルーレットが下で止まる＋ゴーストの全滅で200万点。

発売直前!!

お買物ガイド

8

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

毎月たくさんのソフトが発売されるけど、どれを買おうかと決断するのは結構たいへんだよね。このページはそんな迷える子羊たちのお助けを目指しま～す。

8/9 ワルキューレの伝説 ACT 4M

ナムコ ¥6,800

グラフィック	5
音楽・効果音	4
操作性	5
オリジナリティー	4
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	5
長く遊べる度	3
難易度	4

アーケードの人気作をPCエンジンの表現能力の限界まで使いきって移植。特に拡大・縮小などグラフィックスの特殊表現が見事にゲームの雰囲気を盛り上げている。難易度は高めで、アクションゲームの苦手な人にはクリアは難しいだろう。バックアップに対応していないためパスワードを書くのもつらい。しかしアーケード版を好きだったひとはもちろん買いだし、キャラのかわいさでは古今東西No.1のゲームと言っていいほどだ。ディスカウント店では初日で完売が予想される。

8/10 パワーリーグIII SPG 4M B・U

ハドソン ¥5,800

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	3
難易度	3

毎年出ている『パワーリーグ』シリーズの第3弾。チームデータが新しくなっているのはもちろん、このバージョンでは同時4人プレイが可能になっている。これが結構燃えるので、すでにマルチタップなどを持っていて友だちとそういう遊び方が可能なひとは買いかもしれない。こういうゲームは人間どうしで遊ぶほうが何倍も楽しいのだ。操作感覚は基本的にほぼ前作のままなので、他の野球ゲームに慣れていたりで、好き嫌いはあるかも。早く遊びたいひとは、初日に買うべし。

8/10 麻雀悟空スペシャル ETC 3M

サン電子 ¥6,300

グラフィック	3
音楽・効果音	2
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	3
長く遊べる度	4
難易度	4

パソコンやファミコンでも出ている同名ソフトのパワーアップ版。妖怪たちと戦いながら天竺までの旅をするというストーリー仕立てになっている。麻雀は1人プレイ専用の4人打ちタイプ。ルールは細かく設定できるし、操作感、スピードともに文句なし。アーケードの麻雀のような理不尽な上がりもなく、強さはかなりのものといういわゆる本格派。ストーリーは楽しむという魅力に乏しいが、肝心の麻雀部分の出来がよく、PCエンジンの麻雀ソフトでは、最強といってよいだろう。

8/10 将棋初段一直線 ETC 2M

ホームデータ ¥6,700

グラフィック	2
音楽・効果音	2
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	2
長く遊べる度	4
難易度	4

PCエンジンでは初の将棋ソフト。将棋の実力はかなり高く、普段将棋を指しているひとでない限り楽には勝てない。初段認定戦に3連勝すれば日本将棋連盟から初段の免状がもらえるというが、手数と時間の制限もあってなかなか難しい。操作性は悪くないが、強いモードではコンピュータの思考時間が長くなることが多くてつらいかも。将棋の勉強をしていて、実力をちょっと試したいなというひとには最適のソフトだ。売り切れの危険度は低いが、長く売れ続けるだろう。

8/10 クラックス PZG 2M

テンゲン ¥5,900

グラフィック	4
音楽・効果音	5
操作性	5
オリジナリティー	3
ゲームバランス	5
売り切れ危険度	5
長く遊べる度	5
難易度	4

ポスト『テトリス』の最有力候補がこのゲーム。アーケード版に少し遅れたが、まだ旬のうちに登場するのがポイント。アクション要素のあるパズルゲームは最近多いが、色の美しさや効果音などとタイルを放り投げる独特の操作感がバランスよくまとまっていて、中毒性も高い。上達の度合がメキメキという感じでわかるので、こっそり練習してゲーセンで腕を披露したりもできる。標準装備のオプションで細かい設定ができるところもよい。発売数が少ないので、売り切れは必至。

8/24 マジカルサウルスツアー ETC

ビクター音産 ¥8,700

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	2
オリジナリティー	5
ゲームバランス	—
売り切れ危険度	1
長く遊べる度	4
難易度	—

CD－ROMの大容量をデータベースとして使った恐竜図鑑がこれ。160種類の恐竜のあらゆるデータを集めたというだけあって、恐竜のことばかりがこれでもかというくらい詰め込まれている。グラフィックは量にくらべて質がいまひとつという気もするが、恐竜のアップの絵などには力が入っている。気になったのは操作性。アクセスのための待ち時間が多くてストレスがたまる。ゲームではないので採点できない項目があったが、恐竜を好きな人なら買い。

8/下 はにいおんざろおど ACT 3M

フェイス ¥6,400

グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
売り切れ危険度	2
長く遊べる度	3
難易度	4

『はにいいんざすかい』のキャラが登場する横スクロールのアクションゲーム。落とし穴や敵が次々と出てくる道を4～5本の中から選びながら、回転したりジャンプしたりしてアイテムを取りながら進む。難易度はやや高いがパターン攻略ができるので何度かやれば進めるが、報酬的なものが少ない気がする。また数ステージ毎にあるコンティニューポイントまで行けないと全滅したとき何度やりなおしても同じステージから始まって、やる気をそぐようだ。ただ、2人プレイは楽しい。

8/31 ラスト・ハルマゲドン RPG

ブレイングレイ ¥7,500

グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	5
ゲームバランス	4
売り切れ危険度	4
長く遊べる度	5
難易度	4

パソコンから移植の大作RPG。オープニングのアニメーションもゲーム内のグラフィックもCD－ROMの威力を見せつける出来になっている。問題となりがちのアクセスもゲームをする上では気にならない程度になっている。普通のRPGと違って自分が醜いモンスターとなってゲームを進めていくという設定は面白い。クリアするにはかなり根気がいるが、ゲームの世界、背景のストーリーも独特なので、骨のあるものを求めるひとにはおすすめだ。売り切れの危険度はやや高い。

すべり込みソフト　8／3 地獄めぐり タイトー ¥6.600 ACT 3M　8／3 オペレーションウルフ NECアベニュー ¥7,200 STG 4M

これが採用作品だ



おまちかね『改造町人シュビ（ビンマン2）』アイデア募集入選作

採用が決定した6作品を発表しよう。これらはゲームのどこかに必ず登場するぞ。しかもデザイン者名がスタッフロールに載っちゃうのだ！

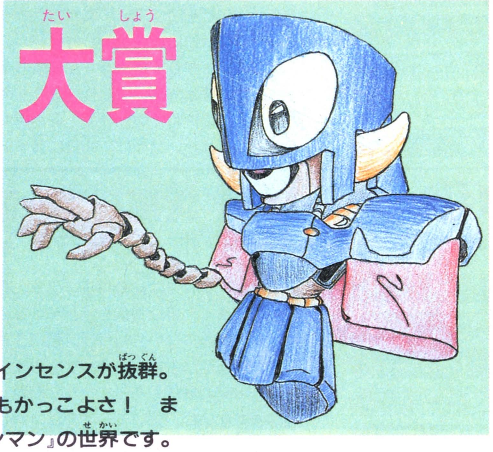


⬆高橋学くん、このスパグラはキミのものだ！

大賞

高橋学くん 16歳 北海道

あんたが大賞！ このドークはボスとして登場予定。

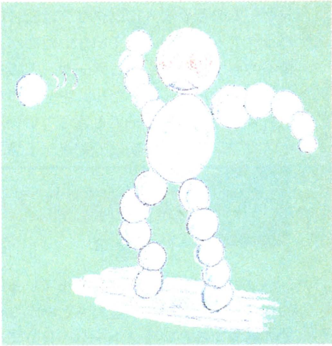


コメント デザインセンスが抜群。コミカルな中にもかっこよさ！ まさに『シュビビンマン』の世界です。

準賞

福山勝次くん ?歳 熊本県

ステージ2のボスとなることが決定したユノへ。

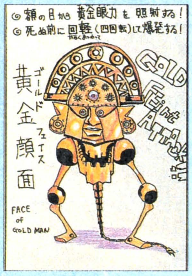


コメント つかみどころのない奴。動かしたときを想像して今から笑いが絶えません。コンセプトの勝利。

佳作

この4作品は、どこかのステージの途中でシュビビンマンの行く手をはばむキャラたちとなるのだ。左から、「黄金顔面」、「工事人口ボ」、「チュバリング」、「にんりゃー」の各面々だ。工事人は1面で登場するよ。

三浦大くん 16歳 広島県



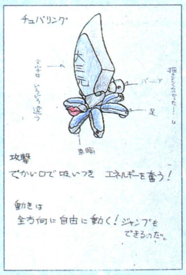
コメント オリエンタルなデザインが斉藤審査員を捕らえて離さず、独断の採用に。

岡本晃くん 16歳 岩手県



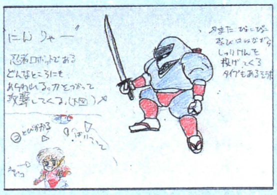
コメント 期せずしてステージ1の企画にピッタリ。玄人はだしの絵には感心しました。

城戸俊郎さん 22歳 鹿児島県



コメント 本人は書きたくなかったと言ってるけど、なんの。キャラの性格がイイね。

中谷壽男くん 17歳 奈良県



コメント 『シュビビンマン』のキャラクターデザイナー、うらべすう氏のお気にいり。



  イラスト／麻宮騎亜 しろー大野

ビンマン2』
大発表!!



⬅審査中の風景。笑っていても目はマジ。

応募数はなんと2000通!!

さあ、お待たせしました！ 6月号から始まった敵キャラアイデア&シェイドの愛称大募集。その選考結果発表の時がついに来たのだ!!

2000通もの応募作品には、さすがの審査員たちもド肝を抜かれた。あまりの多さに開発が一時ストップした、というウワサも…。それはともかく、本当にみんなありがとう！

審査員賞の発表!!

採用はされなかったものの、審査員の独断で選ばれた優秀(?)作品がこれだ！

麻宮騎亜賞



マンガ家。著書「サイレントメビウス②」が大好評。

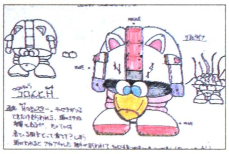
杉中直人 くん?歳 東京都



コメント やっぱ見た目に魅かれましたね。キャピ子の服を食べちゃうっていう設定も、ちょいHで良い。

クリーンアップ！





しろー大野賞



マンガ家。にしておくには惜しいハンサムボーイ。

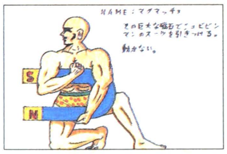
中村諭貴彦 くん14歳 東京都



コメント ただ磁石を持ってるだけの裸の男!? くだらなすぎて父ちゃん涙でてくらあ！ 賞やるのでもらえっ。

クリーンダウン！



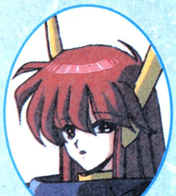


シュビビンマンシェイドの愛称決まる！



ジータ

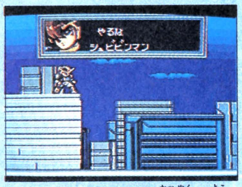
白川達也 くん17歳 大阪府



ミュー

鹿倉　徹 くん16歳 鹿児島県

ニューキャラクター、シュビビンマンシェイドの愛称が決定したぞ。ギリシャ文字風のシャープな名前は、シュビビンマンの強力なライバルにピッタリな雰囲気だね。



⬆シュビビンマンの活躍を横目に不敵にほほえむシェイド。

松田明生賞



メサイヤ広報担当。赤富士の絵などをたしなむ平成の絵師。

前山直敏 くん16歳 福岡県



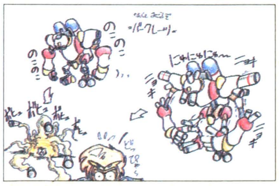
コメント 一目見て審査員が5人死んだ。このパワーを日本のために役立ててほしい。

斉藤智晴賞



『シュビ2』企画担当。応募作を見すぎて倒れたらしい…。

ちゃる くん19歳 東京都



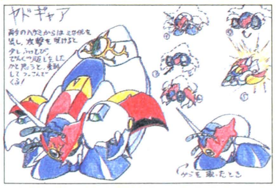
コメント 設定「たたくとおこるぞ！」がバカうけ。デザインがまるで私のセンスだ。

佐藤辰男賞



本誌編集長。出版界の台風の目…というのはホメすぎかな。

山本　敏 くん17歳 大阪府



コメント 名前も良いしデザインもグー。このまますぐにゼンマイおもちゃになりそう。

メサイヤ賞



⬅メサイヤと本誌編集部より、味のある作品に特別賞を授与。写真はメサイヤ賞の賞品。㊗からはテレカだよん。

勅使河原良子さん	17歳	岡山県
稲垣鏡子さんら三姉妹		愛知県
小林亮介くん	15歳	スイス
渡部英晃くん	15歳	福島県
荒川隆光くん	17歳	千葉県

勝賞

山田幸洋くん	18歳	兵庫県
高橋　哲くん	16歳	東京都
斉藤美保さん	15歳	東京都
加藤貴章くん	19歳	神奈川県
山田晴康くん	16歳	愛知県

勝PCエンジン Soft Hit Chart

ソフトヒットチャート

6月30日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げベスト10

1 うる星やつら

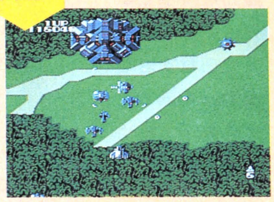
前回	—↑
ハドソン	
ETC CD	
6,500円	
6月29日発売	
838点	



アニーメションしまくるわ、しゃべりまくるわのデジタルコミック。

2 ゼビウスファードラウト伝説

前回	—↑
ナムコ	
STG 4M	
5,500円	
6月29日発売	
521点	



パワーアップは最近のゲームよりは地味だけどそこが持ち味かな。

3 フォーメーションサッカー

前回	2
ヒューマン	
SPG 2M	
5,500円	
4月27日発売	
357点	



ワールドカップの影響か、コンスタントに売れ続けているぞ。

4 マニアックプロレス

前回	1↓
ハドソン	
SPG 4M B.U	
6,500円	
5月25日発売	
333点	



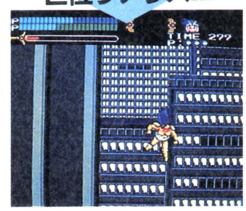
アナウンサーの独特の語り口が、試合を強力に盛り上げていく。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格	発売日
6↑	—	206	パズニック	タイトー	PZG 2M	5,900円	6月29日
7↑	—	189	ウルトラボックス	ビクター音産	ETC CD	4,800円	6月15日
8↓	3	162	SUPER桃太郎電鉄	ハドソン	SLG 3M B.U	5,800円	'89年9月
9↑	—	141	ダウンロード	NECアベニュー	STG 4M	6,800円	6月22日
10↓	8	110	熱血高校ドッジボール部	ナグザット	SPG 2M	5,800円	3月30日

前人気ベスト10

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態
1	1	710	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT 4M
2	7↑	423	ヴァリスIII	日本テレネット	ACT CD
3	5↑	369	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG CD
4	—↑	322	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M B.U
5	4	261	天外魔境II	ハドソン	RPG CD
6	6	201	アフターバーナーII	NECアベニュー	STG 4M
7	9↑	188	パワーリーグIII	ハドソン	SPG 4M B.U
8	3↓	167	ワンダラーズ フロムイース	ハドソン	RPG CD
9	—↑	157	らんま1/2	メサイヤ	ACT CD
10	—↑	130	バスティール	ヒューマン	SLG CD

2位ヴァリスIII

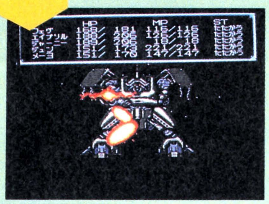


⬆大人気だった前作の続編。さらにパワーアップしているぞ。

夏休みの新作ラッシュの前哨戦という感じの6月の売り上げデータだけど、特定の人気ソフトへの人気の集中があるみたいだね。

ソル・ビアンカ 5

前回 —⬆
メサイヤ
RPG
6,200円
6月29日発売
228点



発売が延びてたけど、やっと発売されたね。ビデオはもう見た？

人気漫画・アニメのゲーム版である『うる星やつら』がファンの強力な支持と知名度の高さなどで、各地で売り切れ続出となった。CDロムの豊富なデータ量を生かしたアニメーションやTVアニメと同じ声優によるおしゃべりなどが現時点で最高水準の技術で演出されていて、完成度も高い。

2位は往年の名作に新ステージが加わった『ゼビウス　ファードラウト伝説』だ。現在のシューティングゲームのルーツともいうべき傑作だけにシューティングファンならぜひ手に入れたいね。

前人気の方は『ワルキューレの伝説』が3月連続の1位で、相変わらず強いところを見せた。次号ではもう発売になっているね。

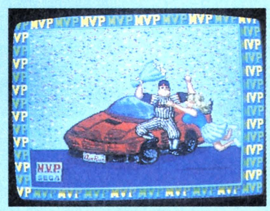
アーケードベスト10

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1⬆	—	M.V.P	セガ	SPG	65
2⬆	5	G-LOC	セガ	STG	59
3	4	ファイナルラップ	ナムコ	SPG	54
4	3	ファイナルファイト	カプコン	ACT	52
5⬆	—	トライゴン	コナミ	STG	49
6⬆	—	AV麻雀ツーショット	ニチブツ	ETC	46
7	6	コラムス	セガ	PZG	39
8⬇	2	パロディウスだ！	コナミ	STG	37
9	10	テトリス	セガ	PZG	27
10⬇	7	ビーストバスターズ	SNK	ACT	23

●協力　ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

1位　M.V.P

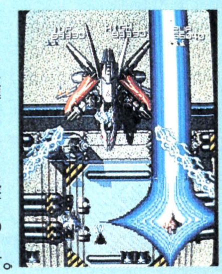
セガのオリジナルな野球ゲームだ。なんといってもハデな仕掛けと演出がゲームを盛り上げている。対コンピュータ戦でも友だちとの対戦でも燃えること請け合いだ。



⬆グラフィックもメチャクチャにハデ。操作性ももちろんいいぞ。

5位　トライゴン

2人同時プレイの可能な縦スクロールシューティング。5段階に変化するショットと2種のスペシャルウエポン、そしてトライゴン攻撃で9ステージのクリアを目指せ。



⬆ザコキャラは誘導して撃破。ボスにはスペシャルウエポンを使え。

USAベスト10

順位	前回	ソフト名	ジャンル
1⬆	—	PC原人 BONK'S ADVENTURE	ACT
2	2	ダンジョンエクスプローラー DUNGEON EXPLORER	RPG
3	3	ビジランテ VIGILANTE	ACT
4⬇	1	ガンヘッド BLAZING LAZERS	STG
5	5	R-TYPE I＋II R-TYPE	STG
6	6	エイリアンクラッシュ ALIEN CRUSH	ACT
7⬆	10	パワーリーグ WORLD CLASS BASEBALL	SPG
8	8	ギャラガ'88 GALAGA'90	STG
9	9	ビクトリーラン VICTORY RUN	SPG
10⬇	7	ファイナルラップツイン FINAL LAP TWIN	SPG

●協力　米国Turbo Play誌

アメリカの携帯版はターボエクスプレス

日本ではおもちゃショーで発表された携帯版PCエンジンだけど、同じ頃シカゴのサマーCESではTURBO EXPRESSという名前で発表されていたのだ。日本での商品名がどうなるかはまだわからないけど、アメリカとほぼ同時に発売されるらしく期待が高まるね。



⬅この「クラックス」も携帯版でぜひやってみたいよね。

●調査協力店　キデイランド（原宿、立川）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸（高知）、おもちゃのデンマーク（愛知）

Game Music おっかけ 最前線 第14回

GMファン必見!! 今月も、"ゲームミュージック フェスティバル'90"にむけて、全力投球で練習にはげんでいる、S.S.T.BANDとZUNTATAを徹底取材してきたのだっ!!

コンプティーク&サイトロンPRESENTS

ゲームミュージック フェスティバル'90

初ライブにむけて、ZUNTATAは今、燃えている!!

ZUNTATAのホームグラウンドは"タイトー中央研究所"というところである。その研究所の一室で、ZUNTATAはライブにむけて日々練習にはげんでいるのだ。ステージ内容は…というと、「当日まで秘密」ということだが、「メッセージの強いライブにしますので、当日会場で配られるパンフレットをよく読んでライブを楽しんでください」ということだ。今回の初ライブにむかって練習にはげむZUNTATA。そのステージに期待したい。





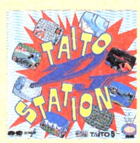
⬆毎日こうして練習にはげんでいるのだ。どんな風に今回の初ステージを見せてくれるのか楽しみ!!
⬅ZUNTATAオールメンバーでハイ、ポ〜ズ!!

新譜 TAITO DJ STATION

G.S.M. TAITO 5

ポニーキャニオン　8月21日発売　¥2,500（税込）

『WGP』『ラスタンサーガII』などの人気8ゲームのオリジナル+初回プレスのみ、おまけの8cmCD付。



マニア必聴のアルバム! ZUNTATA編

ダライアスII

G.S.M. TAITO 4

GMFへ行く前に最低でもこのアルバムは要チェック! できれば全てのアルバムを聴いてほしいな。



聴きごたえ十分! 今月の新作GM!!

もうすっかり夏休み! 天気の良い日は元気に外へ出て、ゲーセンでGMを堪能する。粋ですねえ。

ファイナルラップII

G.S.M. NAMCO 2

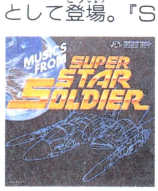
ポニーキャニオン　9月21日発売　¥2,500（税込）

ロケテストも大好評だった『ファイナルラップII』が早くもCD化!! 『鈴鹿』『フォートラックス』『デインジャラスシード』も収録した強力フルCDだ!! 『ファイナルラップII』のアレンジバージョンも収録されていて、2倍おトクなこのCD、マニア必聴のCDになることまちがいなしだ!!

スーパースターソルジャー

ファンハウス　発売中　¥1,800（税込）

ハドソン名物・夏のキャラバン超燃えゲームこと、『スーパースターソルジャー』が組曲として登場。『S.S.S.』特有の激しいノリが"組曲"としてどのようにアレンジされているかは聴いてからのお楽しみ。オリジナル曲も全て収録されているのだ。



ファイネストアワー

ゲーム サウンド エクスプレス Vol.3

ビクター　9月21日発売　¥1,500（税込）

エクスプレス第3弾は『ファイネストアワー』。"戦いの哀しさ"をイメージしたような曲の作りは、映画音楽に近いフンイキがある。

タスクフォースハリアー

G.M.S.1500 シリーズ

ポニーキャニオン　9月21日発売　¥1,500（税込）

シャカシャカした音色とU.P.L.独特のテンポの良さが光っていた『タスクフォースハリアー』がCDに! U.P.L.マニアは心して待て!!

9か月ぶりの熱いステージだ!!

GM界の王者、S.S.T.BANDは燃えている!! 9か月ぶりのライブだってこともあるけど、ベースに新メンバー"ターボくん"(メンバーのあいだでは、タボくんと呼ばれている)を加え、ますますノリノリのサウンドにみがきがかかってきているのだ!! ゲームミュージック フェスティバル'90にむけて、今回は強化合宿もおこなっており(このあともスダジオリハをビシバシやるのだ)このイベントにかけるS.S.T.BANDのイキゴミはなみなみならぬものを感じさせられる。ライブでは、アレンジもあらたに、今まで以上にパワーアップしたS.S.T.サウンドを聴かせてくれるハズだ!!



S.S.T.BANDの強化合宿に潜入だ!



➡合宿中は、メンバーが自炊。



⬅新メンバー、ターボくんも燃える!!



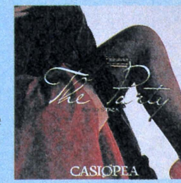
⬆スタジオ(合宿所の)では1日8時間の練習。メンバーいわく「かかってきなさい」

野呂氏からのメッセージ



⬆カシオペアのギタリスト、野呂一生氏は、S.S.T.BANDの新譜『HYPER DRIVE』にスーパーバイザーとして参加。

S.S.T.BANDのライブ当日は、野呂氏も海外ツアー中!!「異国の地からライブの成功を祈っています」と、氏も温かい声援を送っている。



➡カシオペアの新譜「The Party」。S.S.T.BANDファンは一聴の価値アリ!!

ゲームミュージックフェスティバル'90せまる!!

ゲームミュージック フェスティバル'90まであと少し!! チケットも完売寸前!! GMファンは、ただちに電話へGO!

開催:8月25日(土)
会場:日本青年館(16時30分開場、17時開演)
全席指定/¥2,000(税込)

問いあわせ
グローバルエンタープライズ
TEL:03−496−1341

このアルバムなくしてGMは語れず S.S.T.BAND編

MEGA SELECTION
G.S.M. SEGA/S.S.T.BAND



S.S.T.BANDによる迫力のアレンジバージョンをぞんぶんに満喫できる一枚。GMFでの演奏と聴きくらべるためにもぜヒ押さえておきたいね。

GMあらかると 第10回

今月の"聴き"は『トリオTHEパンチ』! 選んだキャラごとにBGMが違うんだけど、タフガイの曲が闘魂精神ムキ出しで超カッコイイんだ! CD化一押しだぜッ!

おたより募集

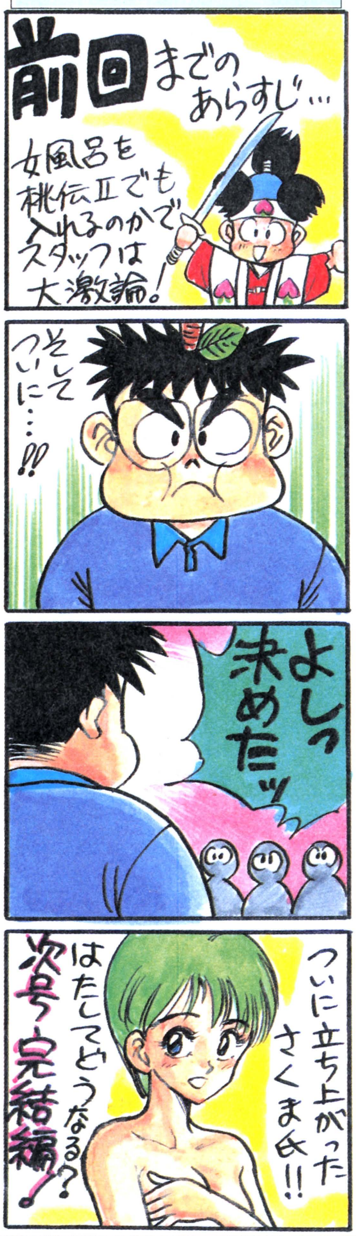
このコーナーに対する意見や感想、CD化希望等のおたよりを大募集! 「『Mr.ヘリ』のクレジット音に恋した私」なんていうアブないひとり言でも何でもアリだッ。

●ゲームミュージック CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
7/11	38万キロの虚空	CD CT	東芝EMI
7/11	ジェノサイド	CD CT	東芝EMI
7/11	ハイパードライブ	CD CT	ポニーキャニオン
7/21	ビーストバスターズ	CD	ポニーキャニオン
7/21	パーフェクトコレクションイース	CD CT	キング
7/21	パロディウスだ!	CD CT	キング
7/21	スーパースターソルジャー	CD	ファンハウス
7/25	ウルトラマン倶楽部II	CD CT	ポリドール
7/25	みつめていいよ 増刊第2号	CD	ポリスター
8/21	TAITO DJ STATION	CD CT	ポニーキャニオン
8/21	オメガファイター・アトミックロボキッド	CD	ポニーキャニオン
8/21	クルードバスター・ミッドナイトレジスタンス	CD	ポニーキャニオン
8/21	コナミ・ゲームミュージック・コレクション	CD CT	キング
8/21	インセクターX	CD CT	日本コロンビア
9/1	ファイアーエムブレム	CD CT	日本コロンビア
9/5	パーフェクト コレクション イースII	CD	キング
9/21	ファイナルラップII	CD CT	ポニーキャニオン
9/21	タスクフォースハリアー	CD	ポニーキャニオン
9/21	ファイネストアワー	CD	ビクター
9/21	This is NAMKO	CD CT	アポロン
9/21	ハットリス	CD	プラッツ
9/21	マイト&マジック	CD CT	プラッツ
未定	はにい いんざ すかい	CD CT	ポリドール
未定	琉球	CD CT	ポリドール
未定	不思議の夢のアリス	CD CT	ポリドール

江ノ島伝説Ⅱ´

運馬知男（うんばともお）



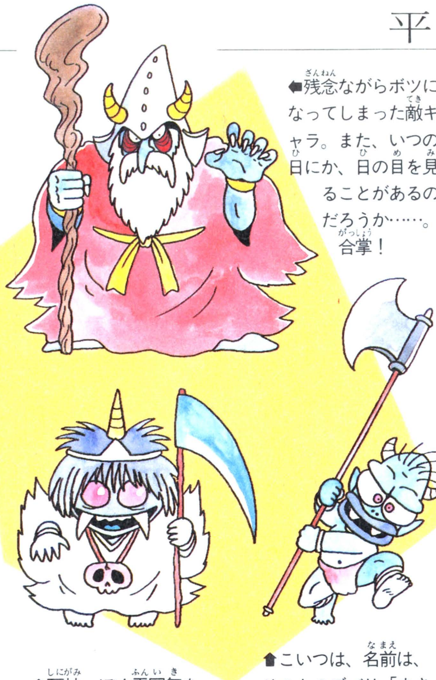
『桃伝Ⅱ』いよいよ制作快調!!

さて、お待ちかね！　『桃太郎伝説Ⅱ』の最新情報だ!!

先月は、シナリオがほぼ完成したことをお知らせしたが、現在、桃太郎くんたちを、画面で活躍させる作業が、急ピッチで進められているぞ！

シナリオが完成したといっても、戦闘システムやイベントのプログラムを組んでゆく大仕事は、これから！　ハドソンでも、イメージランドでも、眠れない日々を送るスタッフがいて、日夜がんばっている（はたらくおじさん風）!!

また、土居孝幸氏からは、着々とキャラクターの原画が送られてきているので、その一部をご披露しよう（左図参照）。またまた、個性的な敵キャラが、桃太郎の前に立ちはだかるようだ。『桃伝』ならではの特殊攻撃をしかけてくる、ひとくせあるヤツみたいだね。



⬅残念ながらボツになってしまった敵キャラ。また、いつの日にか、日の目を見ることがあるのだろうか……。合掌！

⬆死神っぽく雰囲気を出してる、こいつは!?

⬆こいつは、名前は、そのものズバリ「まさかりき」となる予定。

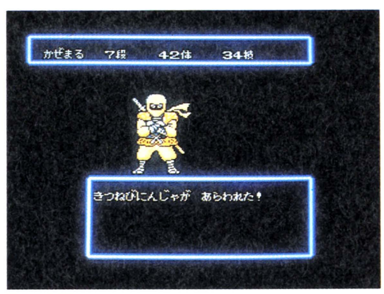
気になるストーリーだが、新シナリオでは、例の「桃太郎セブン」は一掃され、エンマ大王を倒してから3年後の世界になったそうだ。一時、最終敵と噂された「あしゅら」は、どうやら各地に散在するボスキャラの1人に落ち着いたもよう。みんなをアッと言わせるキャラクターというから、楽しみ。

他にも、重要敵キャラとして、「やしゃひめ」という名もあがっている。「ひめ」というからには女性キャラだと思うが、ストーリーの鍵を握る重要人物だそうだ!!

興味の尽きない『桃伝Ⅱ』は、次回でも報告する。お楽しみに！

「忍者らホイ！」ついに8月8日(水)発売に!!

PCエンジンじゃなくて、ファミコンなんだけど、桃伝チームによるRPG『忍者らホイ！』の発売日が、夏休みもまっただなかの8月8日（水）大安に決定した!!



⬆ユニークな敵がいっぱいのコミカルＲＰＧだ！

この『忍者らホイ！』は、とにかく待ちくたびれるほど待ってたものだから、スタッフでも全貌を把握している者がなく、デバッグ時点でユーザーになりきって遊んでしまったという、いわくつきのゲーム。自分たちで作った謎ときにひっかかってちゃあ、しょうがないよね！　ホント。

でも、期待にたがわず、忍者の暗いイメージなんか、どこ吹く風のおもしろゲームに仕上がっているので、ご安心を!!　特に、次々出てくる乗り物や、ガンガン成長する術を、使いまくる爽快感は、最高!!　夏休みにぜひ遊んでね！

「珍説　桃太郎伝説」発売

⬇ゲーム攻略とオリジナルストーリー。１本で二度おいしいビデオだ。



なんと、桃太郎がビデオになった！　このビデオ「珍説　桃太郎伝説」は、『桃太郎伝説ターボ』をベースに、アニメと実写を組み合わせてできている。ウリの1つは、なんといっても、早送り画面でのマップの紹介だ。そして、もう1つは、攻略を進めるうちにあきらかになる全く新しい桃太郎ストーリー。一味違ったギャグドラマ仕立てのこのストーリーは、ゲームファン以外にも、十分に楽しめる。ストーリーの内容は、見てのお楽しみ。'90年8月1日発売　￥3,800（税込）

Q・『桃伝Ⅱ』以降のゲーム情報を教えてください。特に㊛ファミコンにちらっと載った『桃太郎伝説殺人事件（仮）』について。
浜松市・中田強

A・『桃太郎伝説殺人事件』は、まだ構想中です。ただ愛知県→岡山県→香川県と桃太郎ゆかりの地で、桃太郎チームのスタッフが次々に死んでいくっていう発想が気に入っているので、ある日ポン！と続きが浮かんだら制作開始ってこともありえます。

とりあえず『桃伝Ⅱ』完成後は3本のゲームが予定に入っています。いずれもRPGになりそうなんで、ちょっとビビってます。RPG作ると必ず過労で倒れてしまうので怖いのだ。

当選者発表

4月号　大金持ちの金太郎参上　埼玉県・塩原美由紀さん、千葉県・山田章司クン　日本一の桃太郎見参　神奈川県・安武

桃太郎 幕張メッセに現る!

マルカツ
勝 桃太郎新聞
桃太郎チーム直送

'90東京おもちゃショーで桃太郎が大人気!!

去る6月7、8、9、10日の4日間、千葉の幕張メッセにおいて「'90東京おもちゃショー」が開催された。千葉で行われるのに、なんで「東京おもちゃショー」なのかよくわからないが、千葉にある「東京ディズニーランド」に、あやかったのかもしれない。

ま、それはさておき、「おもちゃショー」というくらいだから、会場には所狭しとおもちゃが並ぶ。年に1回、全国のおもちゃメーカーが、各社自慢のおもちゃを見せる一大イベントで、我らが桃太郎も、その勇姿を見せたのである!!


⬆盛況だった「おもちゃショー」PCエンジンブース。

NECのPCエンジンのブースと、CSGのブースで、発売直前の新作ゲームとして『桃太郎伝説ターボ』や『桃太郎活劇』が、展示されていたのだ!

並んでいるのは、どれも新作ソフトだから、目移りもするけど、会場に来た人は、みんなお目当てのゲームを映し出すモニターの前に列を作って、前の人のプレイを真剣な顔つきで眺めているのだ。取材するほうも、思わず力が入ってしまった。

ことに『桃太郎活劇』の人気は、なかなかのもので、長蛇の列ができていた。

もっとも、「かんたんモード」で始めるとすぐには終われず、楽しみつくすまで交代しないせいだという噂もあるけどね。それだけ皆様に愛されるゲームだってことを実証できて感無量であります。

あと、なんといっても、タダで配られていた赤いシマの桃太郎の紙バッグが会場で一番目立っていた! この紙バッグは超人気で、午前中で品切れになり、ブースに飾ってあった紙バッグが引きはがされたほど! 桃太郎人気のすごさを改めて確認したのであった!!



⬅さんぜんと輝く「桃太郎」の2タイトル。



⬆いつも黒山の人だかりだった『桃太郎活劇』のモニター前。


⬆これがハドソンのブース。「桃太郎」2本もここに。

(勝)桃太郎新聞社
社主／さくまあきら
主筆／服部隆彦

桃太郎チームQA

Q・噂によると、CDロムで『世界版・桃鉄』が出るのではないかと言われてますが、本当に出るのでしょうか?

高槻市・野田紀幸

A・さすがに無理だよ。10年モードで一度も目的地に到着しないってことが起きちゃうよ!!

Q・『S桃鉄II』が出る予定はありますか?

枚方市・浜崎雅弘

A・予定はあるんだけど、ヒマがない!! 『桃伝II』で燃え尽きちゃったんで少し休ませて!!

Q・『桃太郎活劇』を買うのが恥ずかしくなりますから「オナラのもと」「ウンチ跳び競走」などをボツにするか、せめて大きく宣伝しないでほしい。

高石市・炭谷英範

A・そいつはゴメン!! でも、オナラとウンチは、桃太郎シリーズの顔だからなあ。大きく宣伝しとかないと、オナラとウンチが出なくてつまらないゲームになってしまったのではと思わせちゃうしなあ。まあ、桃太郎シリーズの宿命だと思って我慢してください。

Q・最近不調のAVGをぜひ作っていただきたい!! 「桃太郎絵巻」とかいうのでお願いします。

奈良市・棚木純也

A・AVGの新しい絵が出たからうれしいってレベルじゃないものを思いついたら出すつもりです。

本田道啓クン、千葉県・林浩秋クン　5月号　『S桃鉄』ソフト　山口県・長戸弘行クン、兵庫県・山科昇一クン　6月号　テレカ　埼玉県・楠田和夫クン、広島県・梶田誠悟クン、その他8名様

連載第2回　ハドソン第1線開発者が伝授するゲームデザイナー養成講座

ゲームデザイナー

虎の穴

LECTURED BY 植山幹郎
㈱ハドソン技術本部 第3開発課 ゲームディレクター





第2限目
絵ごころ
描けないより描けるほうがいい

私はまだないのですが、あなたはUFOとか宇宙人を見たことがありますか？　突然目の前に光り輝く大きな物体が飛んできて着陸したら、きっと金縛りにあったように動けなくなるか、思わず逃げ出してしまうかもしれません。その飛行物体の中から奇妙な生きものが出てきて、話しかけてきたら腰が抜けてしまうかもしれません。映画やTVや雑誌での知識はあっても、現実に自分の目の前に現れたらビックリするなんてもんじゃないと思います。もし、そんな体験をしたら他の人に絶対に話すと思うんですが、言葉だけですべてを伝えようとすると不十分です。やはり言葉だけではなく当然絵を描いて、身振り手振りを交じえてしゃべりまくって説明をすると思います。形はアダムスキー型だったとか、葉巻型の大きな母船だったとか、それらしい絵を描いて、ここにこんな窓があってここが光ってとか描きながら説明すると思います。描き手に絵の才能があれば、より正確にその情報は相手に伝わります。

これが日常の出来事の会話であれば、その話題はお互いの共通する接点をもとにして話をするので絵がなくても不自由を感じません。昨日見たTV番組とか週刊誌の記事のこととか家族や友人の話題などは、ほとんど会話のみですんでしまいます。しかし、UFOや宇宙人のように日常生活からかけ離れた出来事を説明するとなると、絵があるかないかで相手に伝わる情報はかなり違ってきます。情報伝達のお互いの接点に絵を使うことによって、より正確な情報の伝達ができます。このように、自分の頭の中にあるイメージを大ぜいの他人に伝える場合、絵と若干の文章を用いることによってより具体的により正確に相手の頭の中に伝えることができるわけです。

もし、自分の頭の中に面白いと思われるゲームのイメージが湧いてきたときに、それを他の人に伝えるために画面まわりとかキャラクターなどを絵に描きます。その絵に導入のストーリーとかパッドの操作方法とかセールス・ポイントなどの文章を添えて、ゲームとして他の人がイメージできるように書くのが、ゲーム作りの第一歩、企画書作りです。この企画書が検討されてゴーサインが出たら、この企画をもっと肉付けして細かいところまで決めていきます。このキャラクターは60分の1秒ごとに何ドットずつ動くとか、画面のどこからどこにどんな動きをするとか、すべてのことを決めます。今度はその決定した内容を、グラフィックデザイナーやプログラマーに指示するための仕様書を作成します。この仕様書に従ってプロジェクトチームの全員は、納期を目指して泥沼に入り込んでいきます。

しかし、現在はこの仕様書なしにスーパー・プログラマー[※1]の方々が大ぜい活躍されています。ゲームを自分の頭の中でまとめ上げながらコードを打ち、グラフィックデザイナーやサブ・プログラマーにそのつど指示をしてプロジェクト全体を動かしています。絵が必要な場合でも簡単な絵コンテがあれば十分です。これはその方々に経験と実績があるからこそ可能なことで、実力者のみに通用する方法です。経験も実績もない者は、自分の頭の中にあるものを表現する手段として絵を描く能力があった方がよいでしょう。特に企画書を作成する場合は、絵がなければ話になりません。

それでは実際に使われた企画書をもとにして話を進めます。これは川田くんが机の引き出しの奥に隠してあったものを、私が無理を言って持ってきたものです。表紙に続いてゲームストーリーの説明があって操作方法が書かれています。操作方法は取扱説明書でおなじみの表示となっていますので、見るだけでわかると思います。次の画面構成の説明で、スコア、残機、スピード等とその表示位置が

※1　(勝)PCでもおなじみの岩崎さんや「桃太郎」シリーズの飛田くんなんかがその代表選手。

※2　この企画書は、最初のものがボツになって書き直したものです。2週間であげましたが、作った本人（川田くん）は、本当はひと月欲しかったとうらんでます。

※3　川田くんに尋ねたところ、"エンディング・クレジットに名まえ入れるから"という言葉で同僚を釣ったそうです。デザイナーも人の子ですね。

ILLUSTRATED BY 富士 宏



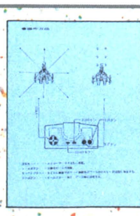
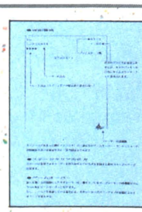
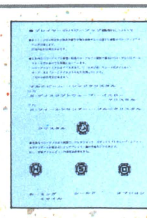
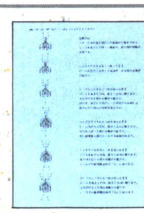
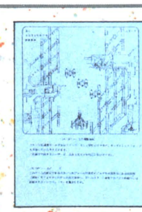
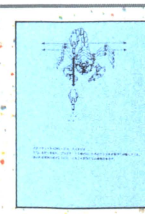
画面のどこにあるかがわかります。同じ紙面にクリア条件とゲームオーバーの条件が書かれています。次に「マルチビーム」に関する説明があって「レッドクリスタル」を取ることによって自機がどのように変化していくかがわかるようになっています。ステージ構成では各ステージの絵が描かれていて、どんな画面を見てプレイするかがわかります。最後にステージ３のボスキャラの説明があります。こんな感じで各パワーアップ、各ステージ、各ボスキャラ、オプション関係が全31ページにわたって書かれています。この企画書を見ることによって、ゲームデザイナーが作ろうとしているゲームがどのようなものかよくわかります。しかし、企画書の枚数が多ければいいわけではありません。どんなゲームかがわかるための必要最少限のものが入っていなければ、単なるゴミとなってしまいます。また、文章ばかりで書いてしまうと、正しく理解してもらうのが難しくなります。

　川田くんはこの企画書を書くにあたって、某ゲームデザイナーの先輩に弟子入りをしてそのノウハウを学び、作成しました。しかし、その作業は最初から大きな壁にブチ当たりました。※2 彼は肝心の絵を描く作業ができなかったのです。絵がなければまともな企画書にはなりません。そこで彼は、グラフィックデザイナーの同僚に助っ人を頼んで完成させました。※3 企画書完成までの間、そのグラフィックデザイナーに対してビスコや焼肉ランチ等の差し入れがあったかどうかは、今となっては定かではありません。川田くんの場合は、同僚の助け船のおかげでどうにか最初の難関を乗り越えることができました。この第一歩があったればこそ『スーパースターソルジャー』は日の目を見ることができたわけです。実作業ではこの企画書とは別に、各ステージのマップ作成、ザコキャラ、ボスキャラ、敵のエントリー、オープニング・エンディング、ゲームオーバー、その他もろもろの作業をプロジェクトの各スタッフに指示を出すため、仕様書を紙に書きます。もし仕様書を作成しないとしたら、スタッフの１人ひとりにそのつどいちいち相手が納得するように、説明しなければなりません。もし、同時に複数のスタッフから質問がきた場合は、ヘタをすると現場の作業が止まってしまいます。また、ゲームの仕様を変更する場合も紙に書かれた仕様書があると、ゲーム全体を把握しながら変更作業が行えます。その上、紙に書かれたものはあとあとの資料として、自分自身の財産になります。

　絵を描くということは才能もありますが、訓練でかなりカバーできます。別にリアルで、すごい絵が描けなければいけないわけでもありません。ヘタよりはうまいほうがいい、という程度です。しかし、絵がまるっきり苦手な人は、これを機会に練習してみてください。もしかしたら自分の潜在能力を、引き出せるかもしれません。

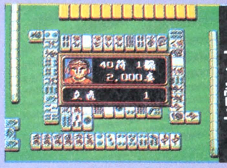
　世の中、すべてのことが口で言うだけでうまくまわっていけばいいのですが、それ相当の手段を用いて、他の人の協力を得ながら動かなければなりません。まして自分の指示で人を動かすのは、並たいていのことではありません。プロジェクトの作業を円滑に進めるのは、ゲームデザイナーの腕にかかっています。自分の頭の中にあることがらを、効率よく他のスタッフにより正確に伝える手段として、紙を使って受け渡しを行うわけです。もちろん、言葉で補足もしなければなりません。ただ単に、紙に書けばすべてが解決するわけではありません。

　ピッチを上げて一気に書いてきましたが、おわかりいただけましたでしょうか。この原稿も企画書や仕様書のように、絵を用いて簡単に説明できればいいのですが、そうもいきませんので文章でごかんべんください。

新作ソフト お毒味チャート

さあ今月も、やってきました新作レビュー。ソフト選びに困ったときは、このコーナーを役立ててね。

評論家 ＼ ゲーム名	ワルキューレの伝説	パワーリーグIII	麻雀悟空
	 ナムコ 8月9日発売／¥6,800	 ハドソン 8月10日発売／¥5,800	 サン電子 8月10日発売／¥6,300
極辛代表 **岩崎啓真** ついに、ついに『天外2』のシナリオの第1稿が上がり、プログラムを、いよいよ始めようとしているのだ。さあ忙しいぞぉ。 	究極・至高の移植。これを買わないとバチがあたる。もっとも難しいと思われた拡大縮小処理も限界まで可能にし、アーケードのイメージを崩すことなく移植するのに成功している。音楽もほぼハードの限界ではなかろうか？ ●●●●●●●●●●	定番野球ゲームのパート3。ゲームシステムを大きく改善したのが売り。実際にプレイすると、いいところだけが目につき、ほとんどストレスを感じさせない。ただ、コンピュータの守りが、あと少し強い方がよかったと思うけどね。 ●●●●●●●●○○	超越したストーリーがついたRPG（？）麻雀ゲーム。敵の強さがハンパではないので「麻雀ゲーム」を楽しみたい人には、ちとおススメしかねるけれど、真面目に「麻雀」をしたい人、相手がいない人にはおススメだ。 ●●●●●●○○○○
辛口代表 **ウォルフ中村** 最近出張づいている。1年ぶりの札幌、大阪、今まで素通りするだけだった神戸。そして10年ぶりの京都。また行きたいな！ 	人気のアーケードゲームを、素敵なアレンジを加えて移植してくれました。ところどころにちょっぴりイジワルなしかけ（隠し扉とか）があるゲームだけど、それを補ってあまりある出来です。スプーンジャンプの演出もおみごと！ ●●●●●●●●○○	これはもう「野球ゲームの決定版」といってもいいだろう。ただし、打球（フライ）の処理に相変わらず不満が残る。前作のときにも書いたけど、敵がフライを打ったとき、瞬時に内野フライか外野フライかを判断しにくいのだ。 ●●●●●●●●●○	敵がインチキをしていないくせに、かなり強い。だから実際に麻雀をやっている気持ちになれる。それだけにふつうの麻雀ゲームだと思って「攻める麻雀」をすると、とんでもない目にあうだろう。テンポや操作性もバッチリ！ ●●●●●●●●●○
甘口代表 **小池 泉** 先日8ミリビデオを購入してしまったよぉ〜ん。カメラの前だと静止ポーズのくせがとれない私でした。あ〜、はずかしい。 	アーケード版から、回転拡大縮小がとれちゃったらどーなるのって心配してたんだけど、そのへんはとってもうまく処理されてるわ。ちょっとドットが粗くなったけど、ワルキューレはとってもキュート。魔法の演出は必見だよ!! ●●●●●●●●●●	フライが捕れない私は、全然勝負になんなくてツマンなーいと思ったら、なんと守備がオートモードにできちゃってラッピーだよん。4人プレイもできるから上手な人と組んで今までのクヤシさを一気にはらしちゃおっと。 ●●●●●●●●○○	麻雀しながら西遊記のストーリーが楽しめるなんておもしろそー。なんて思ったのもつかのま、麻雀知らないから妖怪たちに勝てないよぉ〜。ポンジャンののりがあったら私でも遊べたかな!? 麻雀ファンならきっと楽しめるわね。 ●●●●●●●○○○
中辛代表 **ミロはじめ** 日曜の午後6時から放送してる「ちびまる子ちゃん」は最っ高に面白いね！わたしゃ毎週この時間が来るのが楽しみだよ。 	正直いってここまで移植してくれるとは思わなかった。サンドラで遊べないのがチト残念だけど、満足できるソフトに仕上がってるね。BIGの魔法を使って大きくなったワルキューレが敵を倒す姿は、"おてんば"な感じでかわいい。 ●●●●●●●●●○	毎年パワーアップを重ね、『III』では4人プレイモード（2人対2人）が追加されて今までの野球ゲームとは違った面白みがある。しかし、ストライクゾーンや打球の飛び方など「感覚的に変」なところが改良されていなくて残念。 ●●●●●●●○○○	本格的な4人打ち麻雀。すさまじい速さで自分の番に回ってくるから待たされることがないし、パイが小さめな割にはフォント（パイの模様）が見やすい。「本格的な麻雀がやりたい！」って人にはいいんじゃないかな？ ●●●●●●●○○○
アンカーマン **怒濤久美子** 今年の夏は日焼けがコワ〜イ！ 	とってもかわいくて、とっても強い、まさにセクシーダイナマイトって感じのワルキューレちゃん。もう、最高!!	うわーっ!! リアルなゲームね。ドクミの好きなクロ○ティちゃんも、バッチリ再現されててうれしいわ!!	最近、ドクミも麻雀覚えたのよ。このソフトを使ってさらに修業すれば"勝負師ドクミ"の誕生ね!!

 イラスト／中野豪

マジカルサウルスツアー	ゴモラスピード	はにい おんざ ろおど	地獄めぐり	私のメインディッシュ
 ビクター音産	 U.P.L.	 フェイス	 タイトー	
8月29日発売／¥8,700	8月中旬発売／¥6,500	8月下旬発売／¥6,400	8月3日発売／¥6,600	
これはすごい。CD以外では絶対に不可能な類のビジュアルデータベース。含まれている内容といい、グラフィックといい、一級品！ けっしてゲームではないけれど、一見の価値があることは保証できる内容だ。 ●●●●●●●●○○	少々ジャンル分けしにくい特殊なスタイルのゲーム。グラフィックは素晴らしいし、操作性もいい。だが、目標をつかみづらいのと、1面からの難易度が高いのが問題だと思う。そこさえクリアできれば楽しいゲームなのだが。 ●●●●●●○○○○	基本はアクションなのだが、面をクリアしたときに、自分で道を選べるのが特徴的。また、キャラクターのぶっとびぐあいはすごいものがある。が、ゲーム内容が少々単純で、もうひとひねりしてもよかったのではなかろうか？ ●●●●●●○○○○	アーケードからの気合の入った移植だ。それはうれしいのだが、アーケードで難しいといわれた難易度まで気合を入れて移植されているのにはまいってしまった。上級者でないとクリアは難しいのではないか？ ●●●●●●○○○○	今月は、まず『ワルキューレ』。なにせ初めて10点をつける気になったソフトなのだ。これは絶対に押さえたいっ！ 次は『ＰＬⅢ』。他のゲームは「出来はいいがアクが強い」ものが多いので、好き嫌いが激しいと思う。だから、一度どこかでプレイして気に入ったものを買うのがいいだろう。あと、『マジカル』は一見の価値ありっ！
NHKのスペシャル番組風な作りをしたソフト。写真や精密なイラストが随所に盛り込まれているから、「ぼけ～っ」とながめているだけでも楽しめる。さまざまな方法で検索できるのも○。だだし、恐竜に興味のない人には……。 ●●●●●●●○○○	実に個性的なゲーム。それだけで大いに評価したい！ このゲームは、かなり細やかな操作を要求されるから、指先に自信のある人向けかな？ もう少しゴームが細長いと、より多くの人が楽しめると思うんだけど。 ●●●●●●○○○○	ゲームシステム、攻撃方法、ボスキャラなど、すべてがユニークな作品。面ごとに用意されている、さまざまなしかけを見るだけでも楽しいね。キャラもかわいいし。ただ、もう少し実用的な攻撃アイテムが欲しかったな。 ●●●●●●○○○○	ちょっと私には難しすぎるなぁ（ゲームの半分くらいまでしか行けなかった）。操作性はけっして悪くないんだけど、マイキャラのサイズと、動ける範囲とのバランスが悪いという印象を受けた。敵に一度さわるだけで死ぬのもつらい。 ●●●●●●○○○○	今月は『悟空』をおススメ！ もっとも、実際に麻雀を打つ人じゃないとつまらないかもしれないけどね（それだけ本格的なのだ）。これで鍛えれば、本物の麻雀も強くなるかも!? 『パワーリーグⅢ』と『ワルキューレ』も自信をもっておススメできます。でも、個人的に一番気になったのは『マジカルサウルス』だったのでした。
CDロムを恐竜図鑑にしちゃうなんてアイデアがスゴイと思うの。図鑑に印刷された恐竜って動かないし、鳴かないしで、確かにそっけない感じよね。好みがはっきり分かれるソフトだと思うけど、一見の価値ありだよ。 ●●●●●●●●●○	はじめ画面を見たとき、なんかジミなゲームだわって思ったの。で、プレイしてみるとこれがいーのよ。ルールは単純だし、モコモコって感じで成長するマイキャラもとってもカワイイ。普通のACTやSTGにあきちゃった人に。 ●●●●●●●●●○	空飛ぶはにいもよかったけど、スタスタ歩くはにいもなかなかプリチー♡ シンプルなキャラなのにとても表情が豊かなの。ちょっと私には難しいゲームだから、やられた場所でコンティニューできるともっと楽しめたと思うわ。 ●●●●●●●○○○	ハデなしかけとかはないんだけど、プレイしはじめるとついついハマッてしまうゲームなの。クリクリ頭のお坊さん、つぶらな瞳がとっても愛らしい。敵キャラはコミカルでいい感じ。アクションファンにおススメ。 ●●●●●●●●○○	今回は『地獄めぐり』と『ワルキューレの伝説』をプッシュしま～す。あとは好みで分かれると思うんだけど、麻雀ファンなら『麻雀悟空』は見逃せないと思うし、野球ゲームファンなら4人でも楽しめる『パワーリーグⅢ』は買って損はないと思うわ。ＰＣオリジナルゲーム『ゴモラスピード』も一度プレイしてみる価値ありだよぉ～ん。
このソフトはゲームではなく、恐竜図鑑をベースにした環境ソフトって感じだね。ゲームではないから、はたして何人のユーザーが興味もってくれるかは疑問が残るけど、ソフト自体の出来はそんなに悪くないと思う……。 ●●●●●●○○○○	まあ何というか、いい意味でヘンテコなゲームだね。ヘビのようなキャラの頭の部分を操作して、敵を体で囲って倒す！ といった新しい試みが随所に出ている。こういう新しいアイデアをもったゲームがもっと出てきてほしいね。 ●●●●●●●○○○	前作と違いアクションゲームとなって登場の『はにい』なんだけど、これがかなりムズイ。ライン&強制スクロールをするから足場がしっかりしないうえ、マイキャラに慣性がついているから操作感を覚えるまでかなり苦労するね。 ●●●●●●●○○○	ゲーセン版を遊んだことはないから比較はできないけど、マイキャラの当たり判定がちょっとシビアで、かすっただけであの世行きになってしまう。判定を厳しくするのなら、一撃で死なないようにライフゲージをつけてもいいのでは？ ●●●●●●○○○○	今回は迷うことなく『ワルキューレの伝説』をおススメしたい。エンジンでよくここまで移植できたものだ！ とビックリするような完成度なのだ。それと4人で遊ぶことができる『パワーリーグⅢ』もいいと思う。なんてったって2人対2人で遊べる野球ゲームは『Ⅲ』が初めてだから、今までにない面白さがあるぞ！ あとのソフトは見送りかな。
恐竜ってコワ～い！ だって、とってもおっきくて、ズンズン襲ってきそうなんだもの。あら!? なんかヘンね。	ドクミって、ちょっと方向オンチなのよ。だから、迷路なんかに入るともう大変！ わかんなくて泣いちゃうわ。	はにいって男の子？ 女の子？ なんだかドクミ、そのことが気になっちゃって、夜も寝られないわ。	“覚連坊”さんは、位の高いお坊さんなのね。でも、そうは見えないほどかわいいから不思議。地獄旅行がんばって。	今年も海外でオトコをナンパしたかったんだけど、なかなかお休みがとれそうにないわ。なんとかしなくちゃ!!

PC-ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

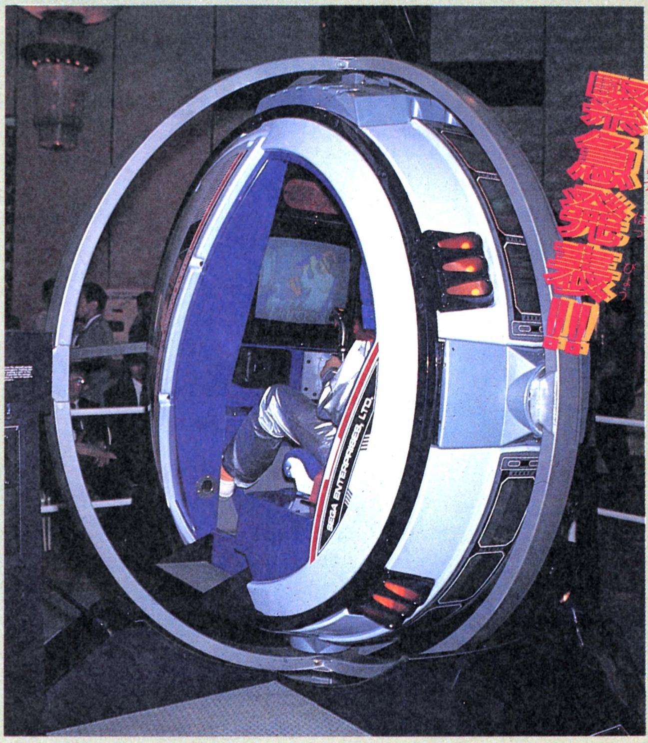
PC移植市況月報

アーケードシーンに衝撃走る!!

R−360（セガ）

回る、回る、大地が回る、ものスゴいきょう体がついに登場

「上下左右すべての方向に、自由に動いてくれるきょう体があったらスゴいよなぁ……」と、誰もが一度は想像していながら、なかなか実現されなかった360°回転きょう体。それが、ついに大型体感マシンの大手セガの技術で完成した!! この全方位回転きょう体「R−360」は、今まで味わうことのできなかった、夢の3D−STG疑似体験をボクらにもたらしてくれるスーパーマシン。今回の移植月報では、その「R−360」体験記を添えてスーパーきょう体のすべてを細かく紹介しちゃうぞ!!





⬅きょう体は、安全を第一にしているので一定のスペースを持つ柵の中に置かれる。柵内に人が入ると自動的に停止する。

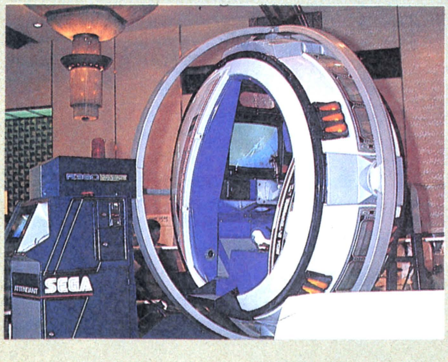
全方位回転きょう体とは!?

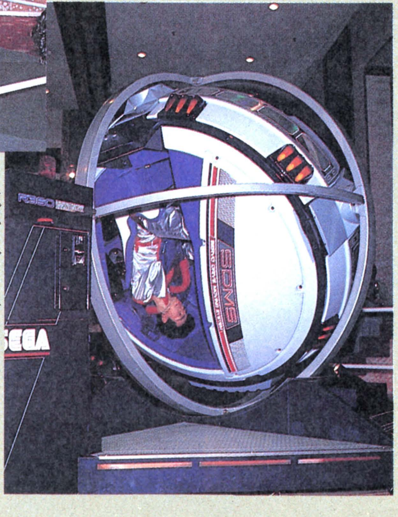
今までに登場してきた体感きょう体には、1方向のみに稼動するものが多かったよね。たとえば、セガの出した『ギャラクシーフォース』は、横方向のみに動くものだったし、同じくセガの『アフターバーナーII』では、上下に振子のような感じで動くものだった。

さて、それらの昔のタイプには共通していて、「R−360」とは決定的に違うこと、それは、回転軸の数というわけ。今までのきょう体は、すべて1点固定式になっていて、単一軸のみで動かしていたんだよね。ところが、この「R−360」は2軸稼動式で、それぞれの回転軸が360°の完全な回転を行っているんだ。つまり、円と円を組み合わせて球を生み出しているというわけ。

で、その形というのが写真を見てもらえばわかるとおり、地球儀のようなものになっている。

まあ、完全な球体のスペースがなければ、こういうきょう体は実現しないわけなので、この形状になるのが当然といえないこともないんだけどね。気になる登場は、年内予定ということなので期待して待っていてくれ！





⬅➡実際の動きを見てもらえないので、その迫力は伝えきれないけど、この写真で全方位回転することがわかってもらえるかな？

全方位360°回転「R-360」(セガ)より登場！

これが実際の様子だ



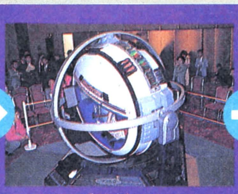
⬇4点完全固定式の安全装置を締めて準備。

⬆不安と期待におののきながら乗り込むところ。

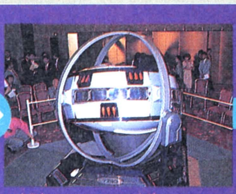
スタート



⬆さあ、いよいよ発進するぞ!!

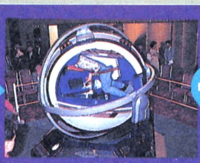


⬆いきなり天井向きに。でもまだ余裕あり。

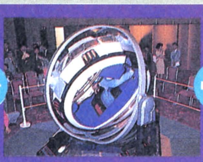


⬆横向きはあまり長くはないので、気にならない。

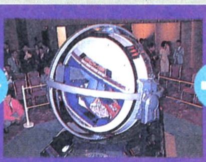
それでは、バイオレンス安の恐怖と興奮のレポートをお届けしよう。
率直な感想、こ、こ、これはスゴい……ヒエ～ッ！　という感じ。当日は、『G－LOC』が「R－360」に組み込まれて、これがもう、グルグルグルグルと回りまくってしまったんだ。とにかく頭が下になったときは、ひたすら助けてぇーというよりほかになかったぞ!!



⬆ぐっ！　下を向いてるってのはなかなかつらい。



⬆10秒近くこの状態に。気分はもう天国！



⬆これで回転完了。このとき自機は地平に向かう。



⬆またもやロール。平衡感覚ほとんどなし。



⬆終了。約3分チョイの飛行であった。

プシューッ！

セガアーケードゲーム最新情報

Michael Jackson's「MOON WALKER」

とびっきりのサウンドで、ゲームを楽しもう!!

セガ／8月ごろゲームセンターに登場予定

セガ最新のアーケードゲームはこの『ムーンウォーカー』だ。スーパースターマイケルが、映画での超人ぶりそのままに、数々のヒット曲にのって大活躍。ゲーム内容は◎で、迫力あるサウンドも最高だ。



⬆手から出すオーラが武器なんだ。



⬇バブルスくんに触ると、ロボットに変身!!



⬅肉声とヒット曲が入っている。



⬅2人同時プレイも楽しめるぞ。

イッツ、ショータイム!!



⬆特殊攻撃ボタンを押すと、ピンスポが当たりマイケルがダンシング。敵を一掃するぞ!!



⬆ロボットの攻撃力は強烈。このパワーで、各ステージ（全5ラウンド13ステージ）のボスを倒せ!!



⬅各ステージには、あちこちに子どもたちが捕らえられている。助け出すのだ!!

新作アーケード

太鼓判（たいこばん）情報





[チキチキボーイズ]

カプコン／現在ゲームセンターでプレイ可能

RPG、STGのオイシイところをふんだんに盛り込んだ、カプコン自信のACT『チキチキボーイズ』。敵キャラやマイキャラの見せる、魅力たっぷりの表情がとても楽しい、コミカルタッチのゲームだぞ。

楽園であったアルル王国が、突然現れた魔物どもにより滅ぼされてしまってから15年が経った。王家の血筋を引く生き残りの、双子の赤ん坊もたくましく勇敢な少年に成長していた。——ついに旅立ちの時はやってきた！　古くからのいい伝えにある、ドラゴンブルーアイズを探し出し、アルル王国の再興を目指すのだ。地界、天界、海界の３界を舞台に、２人の冒険が始まる。行く手に待つのは神か悪魔か？　はたまた天国、地獄？　さあ、レッツゴー!!



⬅15年前、突如アルル王国を襲ったモンスターたち。



➡そのときの王国の生き残りが、この双子の王子なんだ。

——冒険に出発だぁ!!



冒険は、２人に名前をつけることからスタート。名前によってパラメーターが多少変わるので、いいキャラになるのを祈りつつ入力しよう。



➡兄王子。青い衣装と同じように、成長アイテムは青い色で出る。



⬅弟王子。兄王子と、まったく変わらない能力を持っている。

ステージ紹介

このゲームでは、地界、天界、海界というラウンド１～３のどこからでも始められるようになっているんだ。どこから行っても、そんなに大きな違いはないんだけど、各ラウンドの終了後会うことのできる神様が、それぞれ違った威力のマジックをくれるので、ゲームに慣れたら自分なりの順序を決めればいいかもね。

それから、各ラウンドにはかなりの隠しアイテムがあるので、いろんな所を剣で斬ってみよう。『チキチキボーイズ』ではアイテム探しも各ラウンドをプレイするときの、忘れちゃならない楽しさなんだ。

ラウンド１



➡２人同時プレイでは、協力プレイができる。ぜひお試しを!!



➡中ボス、バイキンキン登場。ひたすら斬っていれば勝てるぞ。



マグマジイ

⬅ラウンド１の大ボス。地中に潜りながら近づいてくる。地上に出たときが勝負だ。

ラウンド２



➡中ボス、タイフーンキッド。やっつけたときの姿がかわいい。



➡チェーンからチェーンへと飛び降りる、なんてところもあるんだ。

ガメドラゴン



➡亀と、龍の合体モンスター。食いついてきたり、炎を吹き出したり、かなりの強敵だぞ。

ラウンド３



➡中ボス、エビセン。体当たり攻撃を得意にしているんだ。



➡海のラウンドなので、沈没船があるぞ。お宝を拾いまくれ!!



エイットアンコー

⬅エイとアンコウの合体モンスター。子どもを大量に吐き出したり、体当たり攻撃をしてくる。

移植人気投票結果〈6月集計分〉

今月の動向：ガチョーン…………。もう何もいいますまい、すべては終わったことなのです。てなわけで、今月の移植月報は先月以上に投票が少なかったのでした。ふたたび、ガ、ガ、ガチョーン!!

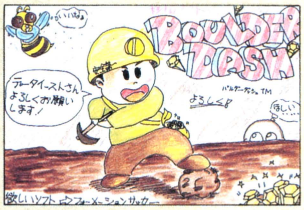
順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	18555(373)	1－	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	『ドラクエ』を移植するとしたら、サウンドテストモードをつけて、ゆっくりと音楽を聞けるようにしてもらいたい。長野県　土屋登志男くんの希望。ＣＤだったら最高だね。
2	10171(227)	2－	テトリス	PC(ARC･FC･GB)	『テトリス』をＰＣエンジンで出せ!!　さもないとゲーセンにいくぞ!!　福岡県　宮崎征一郎くんのブラフ。う～む、そういわれましてもなかなかねぇ……。
3	10173(171)	3－	グラディウスII	ARC(FC･MSX)	コナミさんの参入を、心よりおまちしています。広島県 栗田富美子さんの希望。しかし、先月のインタビュー報告は「はぐらかしだ！」との、みんなの非難が多かったなぁ……。
4	6990(239)	4－	天地を喰らう	ARC	「うららららら～」と言いながら、移植許可をもらってくれ～！（カプコン社内を走り回る）群馬県　茂木博之くんのニューアイデア。げげっ！　それはちと恥ずかしいぞ!!
5	6566(315)	5－	ファイナルファンタジー	FC(PC)	『ファイナルファンタジー』はＣＤロムで出して欲しい。スクウェアさん参入してください。福岡県　山元和史くんの哀願。ＳＦＣばっかりなんて悔しいもんねぇ。
6	4198(148)	6－	三國志	PC(FC･MSX)	光栄さん、ぜひ参入して歴史シリーズを移植して下さい!!　お願い!!　千葉県　松雄勝仁くんの叫び。そうだね、ほかにも発狂しそうなくらい待ち望んでいるひとがおおぜいいるもんね。
7	3594(327)	9↑	R－TYPE II	ARC	やっぱＰＣエンジンといえば『Ｒ－ＴＹＰＥ』。だから、『II』も早く移植して。神奈川県　平野敏郎くんの言葉。このゲームこそは、絶対にＰＣエンジンで出るべきものだぞ。
8	3537(110)	7↓	SDガンダム	FC(GB)	ＳＬＧやＲＰＧと、『ＳＤガンダム』の世界は広がるばかり。バンダイさん、そろそろＰＣユーザーにもおすそわけしてくださいよ。ねっ！　東京都　幸田和夫くんのお願い。
9	3365(73)	8↓	信長の野望(全国版)	PC(FC･MSX)	くっそ～！　ついにゲームボーイにまで先を越されてしまった!!　このままじゃイカンですよぉ。信長さん、なんとか言ってやって下さい。鹿児島県　横尾清一くんの嘆き。
10	2513(51)	10－	エリア88	ARC	なんだ、なんだ、最近このゲームの票が減ってるじゃないか。全国の同士諸君。こんな所で立ち止まってないで、上を目指そうぜ!!　埼玉県　今泉忠明くんの呼びかけ。

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)
11	2465(26)	11－	ドカベン	ARC	16	2067(46)	15↓	ウィロー	ARC
12	2359(52)	12－	ウィザードリィ	PC(FC･MSX)	17	1843(216)	18↑	グラディウスIII	ARC
13	2331(425)	16↑	ファイナルファイト	ARC	18	1680(50)	17↓	忍者龍剣伝	ARC
14	2327(74)	13↓	フェリオス	ARC(MD)	19	1494(359)	21↑	エメラルドドラゴン	PC
15	2110(21)	14↓	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	20	1474(14)	19↓	ベストプレープロ野球	FC

まとめのコーナー

うーむ、スペースが少ししか残ってなくて、みんなのお便りとかを紹介できなくてゴメンね。

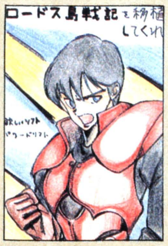
で、今回はちょっとこの場を借りて、みんなにアイデアの募集をしたいと思うんだ。それはなにかというと、ズバリ「メーカー直訴の決定打はこれだ!!」。ほとんど読んで字のごとくってかんじで、内容は分かってもらえるよね。結果がうまく現れない直訴も、この方法でやればバッチリ!!　というアイデアをガンガン送ってほしい。みんなで移植を成功させようぜ！



⬅東京都　工藤忠幸くん



⬅北海道　水谷伸司くん



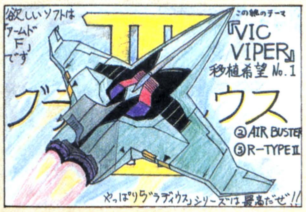
⬅埼玉県　ざくくん



⬅東京都　伊藤昭太くん



⬅東京都　山本建志くん



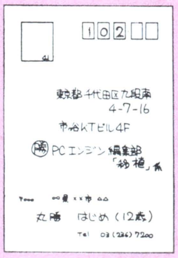
⬅京都府　藤井達人くん

あて先は…

このコーナーへのハガキのあて先は、

〒102東京都千代田区九段南 4－7－16
市ヶ谷ＫＴビル
㈱ＰＣエンジン編集部「移植」係まで。

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



⬅オモテはこのように書いてね。



➡ウラはキミの好きなようにしてOKだ。

当選者大発表＞広島県　浜本昌志くん、千葉県　飯塚信寛くん、岡山県　太田理恵さん、北海道　坂井亮介くん、福岡県　前山稔くん、以上のみなさんでした。おめでとう!

ロードス島戦記通信 No.4

よくわかる「ロードス島戦記」講座 第1回「魔法について」

第1巻『旅立ちへの序章』が発売されて早1カ月。読者の中にも、もう観た人がいるんじゃないかな?「ファンタジーアニメの最高傑作」という声も出ている作品だけにまだ観てない人は要チェックだ!!

今月から「ロードス島戦記」の世界を理解するのに役立つ講座をはじめるぞ。これを読めば、今まで「ロードス島戦記」を知らなかった人はもちろん、すでにファンのみんなだって、より深くOVAを楽しめること請け合いだ。

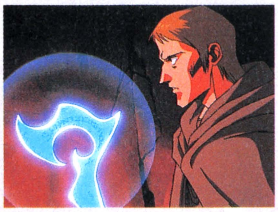
それではさっそくはじめることにしよう。記念すべき第1回目は、3種類もある魔法について——。

ソーサラー・マジック

かつてロードス島に栄えていた古代王国の人たちが使っていたといわれる魔法。学問的に覚えるのが特徴だ。敵にダメージを与えたりする攻撃的な魔法が多い。ふつうのRPGにおいては、魔法使いが使う魔法がこれにあたるだろう。スレインがこの魔法を操るぞ。



➡自分のまわりに、結界を張るスレイン。



⬅杖に魔法をかけて、明かりにしているところ。



➡ドラゴンの炎からパーンたちを守る魔法だ。

シャーマン・マジック

特別な力を持った精霊たちから、力を借りる魔法。もともとは精霊たちが使っていた魔法だけど、今では多くの人間も使っている。

主人公パーティでは、ディードリットがこの魔法を使えるんだ。



⬆明かりの代りに光の精霊ウィル・オー・ウィスプを呼び出すシーン。



➡風の精霊を呼び出す。

プリースト・マジック

神に祈ることによって、奇跡を起こす魔法。ふつうのRPGにおいて、僧侶が使っている魔法と考えればいいだろう。傷を治したりする防御系の魔法が多い。エトが操る魔法だ。



⬆第1巻では魔法を使うシーンがないエト。この写真でがまんしてね。

第2巻は8月末発売!!

第2話の「炎の出発（タビダチ）」は、パーンたちがまだパーティを組む前の話なんだ。つまり、第1話より少し時間をさかのぼることになるわけ。

舞台はパーンの故郷であるザクソンの村。修行から帰ってくるエトを迎えに出たパーンは、そこで、少女がゴブリンに襲われている現場を見つける……なんて感じで、はじまるのだ!



➡冒険に旅立とうとしているギム。1巻より前の話だ。



⬅ザクソン村を襲ってきたモンスター、ゴブリン。

いろいろなイベントもやっているぞ!

OVAの発売を記念して、さまざまなイベントが行われているんだ。東京、大阪、名古屋、札幌の4大都市で行われた「ロードスの宴」もそのひとつ。原作者の水野さんをはじめとする豪華ゲストも登場したんだ!





⬆➡右は「ロードスの宴」での1シーン。上は京都大学で行われた上映会&講演の1シーン。

いきなり話題騒然!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

お目当てのキャラクターグッズが、キミのものになるっ!! さあっ、申し込み方法をよく読んで、今すぐ郵便局へ走ろーっ!!

KMO Original Goods Series

※締切日が表示されているものは、その日までに郵便局にお振り込みください。

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 T−1 サイレントメビウス
- 商品番号 T−2 宇宙英雄物語
- 商品番号 T−3 1・2・3でキメてあげる
- 商品番号 T−4 エルデ・ガイン
- 商品番号 T−5 地球防衛少女イコちゃん
- 商品番号 T−6 めたもる伊介
- 商品番号 T−7 銀河戦国群雄伝ライ
- 商品番号 T−8 魔狼王風雲伝
- 商品番号 T−9 ロードス島戦記
- 商品番号 T−10 聖エルザ・クルセイダーズ
- 商品番号 T−11 ロボクラッシュ
- 商品番号 T−12 トップをねらえ
- 商品番号 T−13 イース ソード・マスター
- 商品番号 T−14 ルーンワース
- 商品番号 T−15 パンゲア
- 商品番号 T−16 魍魎戦記MADARA

下敷&リトルケースのステーショナリーセット

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の 計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

各¥1,235(税・送料込)

8月10日締切



商品番号 S−1 サイレントメビウス



商品番号 S−2 ロードス島戦記

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)

商品番号 A−1 サイレントメビウス (色:シルバー)



商品番号 A−2 ロードス島戦記 (色:ゴールド)



お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3−541658	金額	2335 円
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金	
払込人住所氏名	(郵便番号□□□ □□) 自分の住所 氏名 電話番号	備考	
		受付局日付印	

〈ウラ〉

通信欄
●サイレントメビウスのテレホンカード T-1 1枚
●ロードス島戦記のステーショナリーセットS-2 1個
18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、**東京3−541658。** 加入者名は、**㈱角川メディア・オフィス。**

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、2〜3週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4−5・26−4404 ☎03−490−1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル ☎03−221−9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル ☎03−221−9381



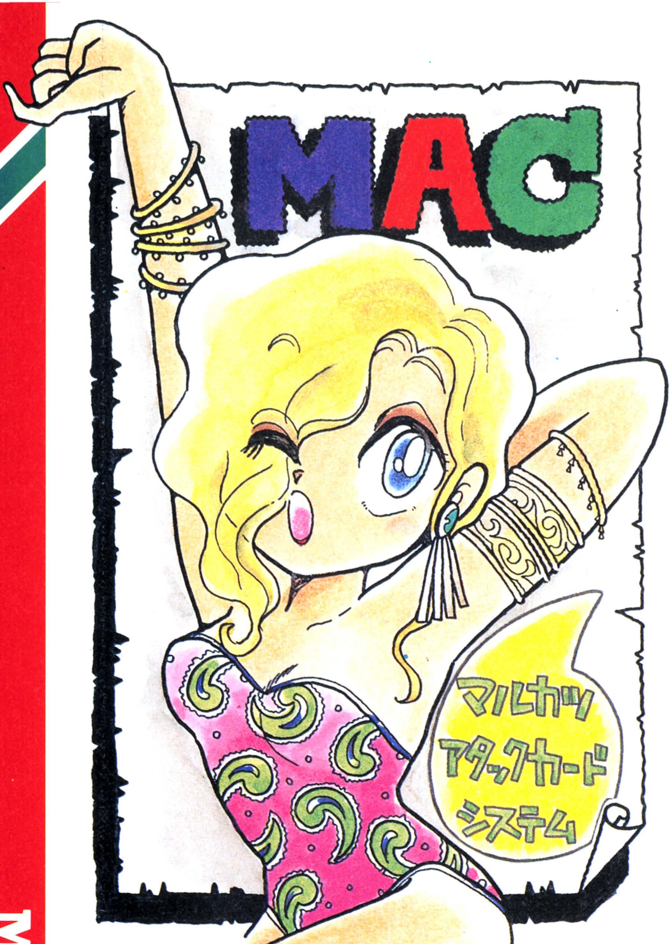
あらすじ

超原子子チェルノブイリとして正義のために戦っていた男ヤコペッティは自らの弱さをさとり修業の旅に出てみたのだが…。



ひげのオヤジをかかせたら日本一!! しろー大野先生に愛のお便りを!!

あて先/〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部 シロー大野先生



アイリンの新装MACベガス第4弾‼

マルカツ　アタック　カード　システム

MACのルール

ね、キミはMACのこと知ってる？　MACは(勝)PCエンジンで通用するお金のようなもの。これをどんどん集めていけば、下に紹介されている超豪華なプレゼントの数々がもらえちゃうというワケ。

MACのスゴイところは、狙ったプレゼントは必ず手に入れられるってこと。キミが欲しいと思ったプレゼントをもらうために必要なだけのMACを集めて「MAC係」あてに送るだけで、超豪華なプレゼントがもらえちゃうなんて夢みたいでしょ⁉　でも夢なんかじゃないの。

「でもン万MACなんて、とても貯まらないよう！」というキミ！　そんな弱音を吐くコは嫌いよ‼

そんなときは、毎月もらえる20MACを元手に、配当MAC付きクイズで、ガーンと大勝負をしてみない⁉　一夜あけたら大MAC持ちになってること請けあいよ♡

さあ、Let'sチャレンジ‼



これがMACでもらえる豪華プレゼントなのよ‼

❶(勝)ステッカー	25MAC
❷(勝)ボールペン	50MAC
❸(勝)シャープペン	200MAC
❹(勝)専用原稿用紙	300MAC
❺システムファイル	600MAC
❻(勝)テレホンカード	670MAC
❼(勝)Tシャツ	1,200MAC
❽マルチタップ	2,100MAC
❾ターボパッド2	2,200MAC
❿ソフト(¥6,500まで)	2,800MAC
⓫天の声2	2,850MAC
⓬ソフト(¥6,500以上)	3,500MAC
⓭カメラ	9,500MAC
⓮カラー液晶TV	10,500MAC
⓯ウォークマン	11,500MAC
⓰シャトル	12,500MAC
⓱ウォッチ	13,000MAC
⓲コアグラフィックス	14,500MAC
⓳ギター	18,000MAC
⓴CDプレイヤー	20,000MAC

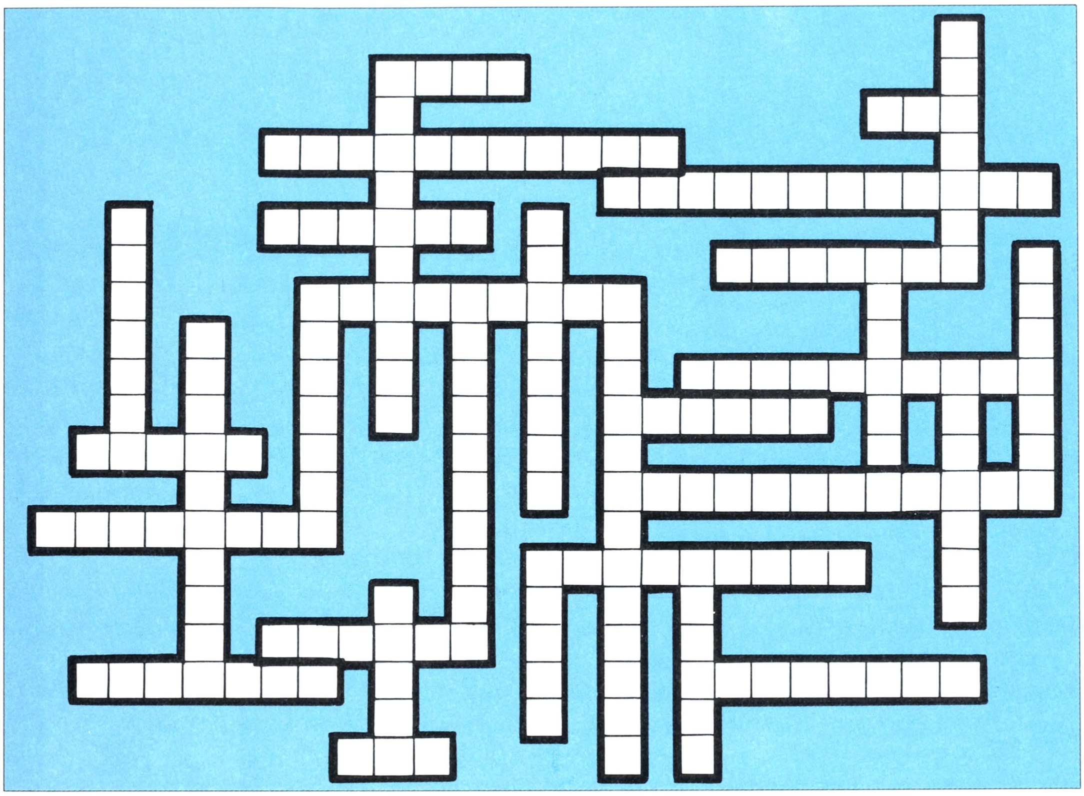
イラスト／水越かりん

前回クリアしたアナタに送る

スケルトン・クロス〜ニュー・ソフトバージョン

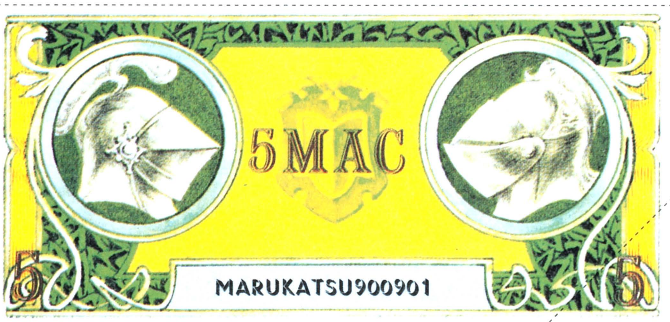
アイリンです♡　こないだやったスケルトン・クロスワードの思わぬ大好評に味をしめたのでもう１回やります。今回は新作ソフト名バージョン。

右のソフト名を使ってクロスを完成させてください。ただし、１つだけあまるソフトがあります。136ページの写真の中から正解のマークを選んでね♡



ソフト名

- ゴモラスピード
- ヘルファイヤー
- スペースファンタジーゾーン
- セキガハラ
- ブレードランド
- ボンバーマン
- フシギノユメノアリス
- ゴルフ
- アストラリウス
- アウトラン
- ブライ
- フォゴットンワールド
- レギオン
- パズニック
- ワンダラーズフロムイース
- アドベンチャーアイランド
- ザ・プロヤキュウ
- リュウキュウ
- パワーイレブン
- サイレントデバッガーズ
- アヴェンジャー
- バスティール
- ダライアス・プラス
- ダウンロードⅡ
- モンビット
- アフターバーナーⅡ
- ジゴクメグリ
- イメージファイト
- ストライダーヒリュウ
- シュビビンマンⅡ
- レインボーアイランド
- スプレンダー



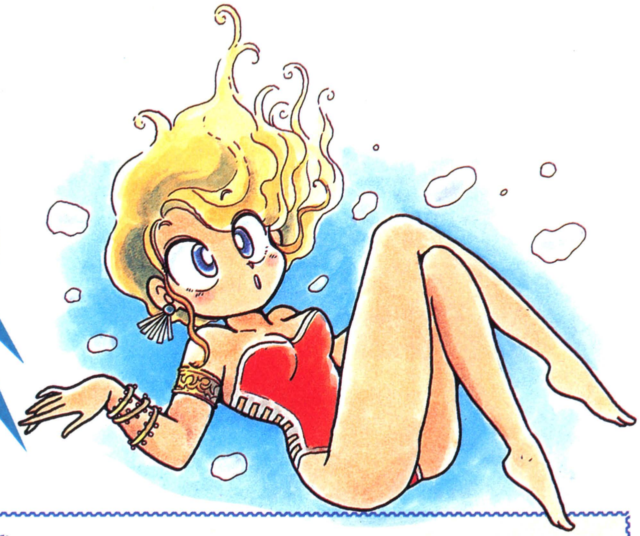






※スケルトン・クロスで使用されたソフト名は６月末現在発表されたものです。

下の3つの写真の中から1つ選んでね



今回のレート

応募MAC……10MAC
配当MAC‥3000MAC
配当人数……………10人

A


B


C


7月号の正解と当選者

7月号の「源平討魔伝　諸行無常クイズ」の答えは、Ⓐ-ⓑ、Ⓑ-ⓕ、Ⓒ-ⓙでした。右の10名が当選されました。

森友和（北海道）
福田有（群馬県）
渡辺知之（千葉県）
安村賢治（東京都）
田中美孝（神奈川県）
石田俊彰（静岡県）
藤島正（大阪府）
里村明彦（広島県）
影山剛（徳島県）
東野夏男（鹿児島県）

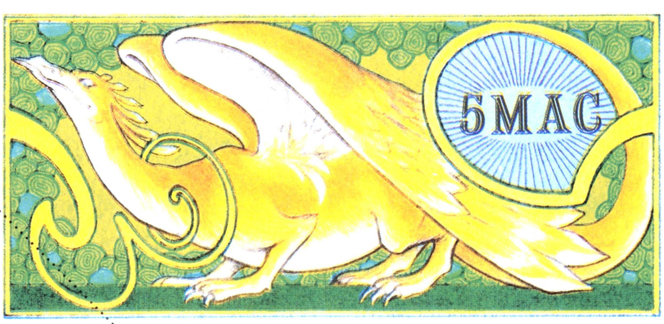
応募のきまり

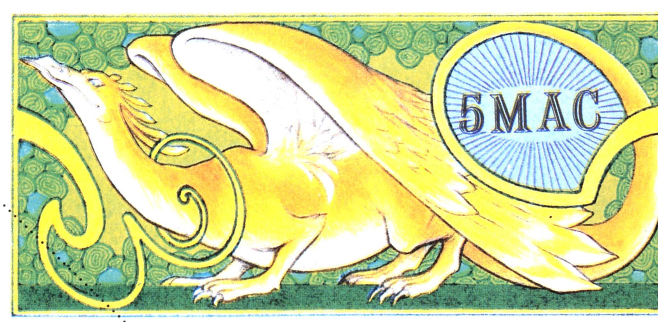
●MACベガスに応募する方へ
官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を2枚切って貼り、「MACベガス⑨係」に送ってください。旧MACを使う人は10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

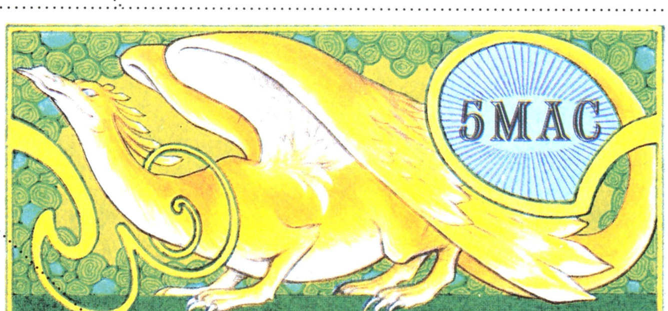
●賞品プレゼントへ応募する方へ
賞品プレゼントへ応募する方は集めたMACと、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品名（⑩⑫はソフト名）、MAC賞品に加えてほしい物を書いた紙を封筒に入れ（①〜③の賞品希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して）、「MAC係」へ送ってください。ただし同じ番号（MARUKATSU 900901という数字）のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このMACベガスや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

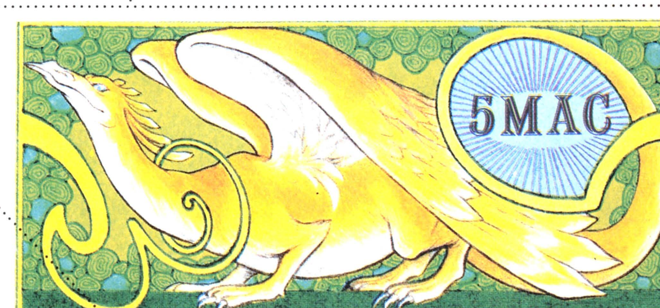
●あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F　㊮PCエンジン編集部　「MAC係」または「MACベガス⑨係」まで。

MACベガスの締め切りは8月30日必着です。





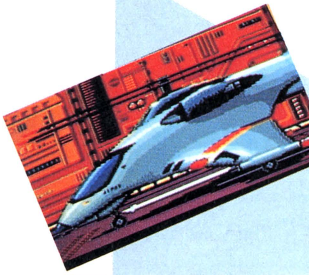




MAC

New Soft Times 延長戦

ハロー、ハロー！　こちら、暑い夏にも負けないホットな情報をお届けする、ニューソフトタイムス延長戦のコーナーだ。夏休みもこれからが本番だけど、楽しく毎日エンジョイしているかな？　んっ!?　もう夏バテだよ〜、なんて言ってるのは誰かな。そんなときには、この超最新情報を見て元気を出してくれよな!!



アヴェンジャー Avenger

戦闘ヘリによる本格的なSTGシーンと、超豪華なビジュアルで、プレイヤーの戦闘意欲を満足させてくれる1級品の作品が登場だ!!

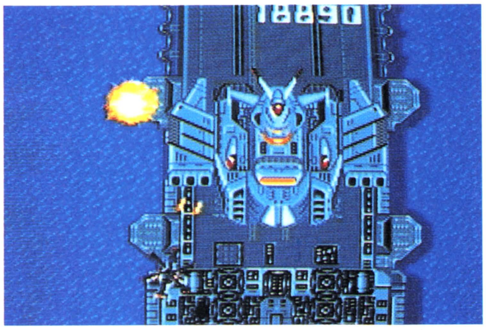
日本テレネット／10月発売予定／価格未定　STG



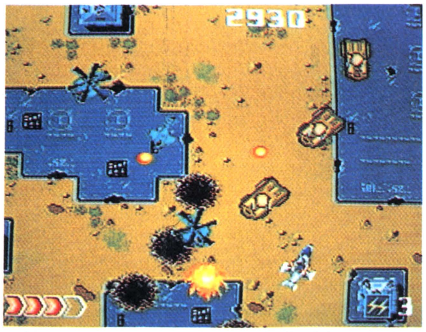
高性能戦闘ヘリで同盟軍を叩け!!

敵対する2つの巨大国家、連邦と同盟。その戦況に異変が発生する。砂漠にある連邦軍の秘密基地が、同盟軍の奇襲攻撃にさらされ、壊滅寸前の状態になってしまったのだ。事態を重くみた連邦軍上層部は、ついに新型戦闘ヘリ“アヴェンジャー”を出撃させることを決定。ここに、2大国の戦局は新たな局面を迎えようとしていた……。

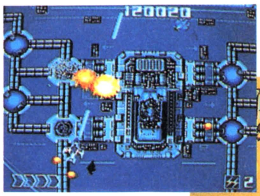
日本テレネットが贈る、新作ソフト『アヴェンジャー』。このゲームは、Ⅰボタンとⅱボタンを組み合わせて攻撃方向のコントロールをする、テクニック重視の操作性や、ミッション選択の自由によって、ステージの順番を任意に選べるなど、システム部分に特徴のあるSTG。もちろん、巨大なボスキャラとの決戦や、パターンの多いショット選択なども採用されているという、STGファン期待の作品だ。これからの情報に、要注目だぞ!!



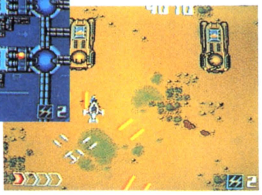
⬆序盤での強敵、航空母艦ピョートル登場。こいつは、全長が数画面分にもおよぶ、ド迫力キャラなのだ。



⬆連邦軍の秘密基地を攻撃する同盟軍。急きょ発進命令の下った“アヴェンジャー”で、基地周辺のヤツらを1機残らずせん滅するのだ！　行く手には、強力な破壊力のボスキャラを持つ同盟軍と、5つのミッション(計8ステージ)が待っているぞ。



➡かなり手ごわそうな敵の軍事要塞だ。



⬅敵弾を抜って進撃するアヴェンジャー。



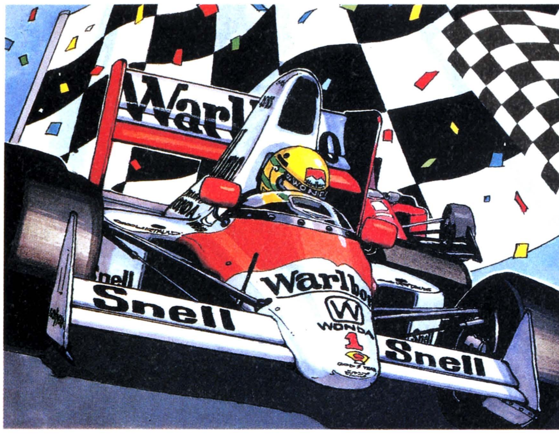
⬅アヴェンジャーは3種類のメインショット、3種類のサブショット、さらに3種の特殊兵器から、それぞれ1つずつ選んで組み合わせ使用することができるぞ。

巨大空母を破壊!!



⬆なんと、ピョートルのロボット状部分が分離浮遊してきた。次々と吐き出されるレーザーを避けて、攻撃を叩き込め!!

ちょう てん
モータースポーツの頂点 F1 CIRCUS



ニチブツ／9月14日発売／¥6,900　SPG　4M　B・U

Ｆ１レースの興奮を味わえるのがこの『Ｆ１サーカス』。数あるレースゲームの中でもスピード感、おもしろさはトビッキリだぞ。超高速スクロールに目を回さないようにね。

スピード感抜群のレース体験ができるぞ！

Ｆ1、モータースポーツファンのみなさんお待せしました。レースのスピード感、興奮をそのままに再現した『Ｆ１サーカス』の登場だぞ！

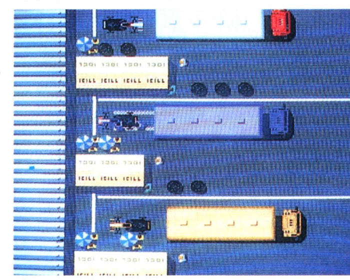
自分で強力なチーム体制をつくってＦ１に参戦し、チームポイントを競う“CONSTRUCTORS”モードと、キミがドライバーとしてシリーズチャンピオンを目指す“WORLD CHAMPION SHIP”モードがあるんだ。キミもＦ１の世界に挑戦しようぜ！

しかし、成績が悪いと怖一いオーナーが出てきてシリーズ途中でも容赦なくクビにされてしまうぞ！　モータースポーツの世界は厳しいのだ。はたしてNo.1ドライバーになれるか!?



⬆サーキットにつきものの、ハイレグのレースギャルなのだ。お友だちになりたいなぁ。

⬇Ｆ１の車は、トレーラーにつまれて世界中を転戦していくんだ。



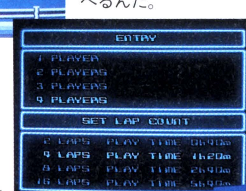
モード1　コンストラクターズでNo.1を勝ち取れ！

“CONSTRUCTORS”モードは、自分がチームのオーナーや監督になって、チームを指揮するというもの。マシン開発やレースの時はピットサインでドライバーをコントロールして、コンストラクターズチャンピオンを目指せっ！



⬅Ｆ１チームのオーナーになれるなんて夢みたいだね。

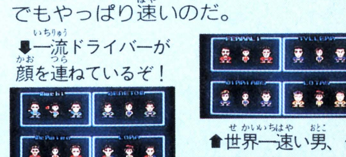
⬇エントリーは４人までできる。周回数も選べるんだ。



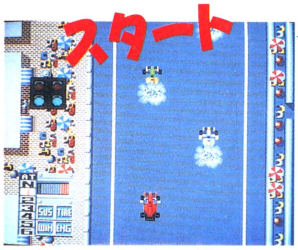
チーム選択

全８チームの中から選べるんだ。本物のＦ１で速いチームは、このゲームでもやっぱり速いのだ。

⬇一流ドライバーが顔を連ねているぞ！



⬆世界一速い男、セナ（？）がいるぞ。



⬆さぁ、ランプが赤から青に変わってレーススタート！

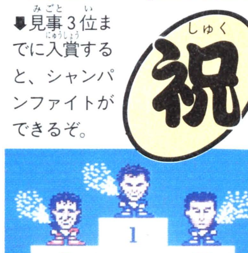


⬅コノヤロ〜！　何しやがるんだ。敵の車につっこまれてしまった。



⬆わっ火花だ！　これは、車の底が地面をこすって出るんだ。

⬇見事３位までに入賞すると、シャンパンファイトができるぞ。



➡チームのポイントは、ドライバーの取ったポイントで決まるんだ。



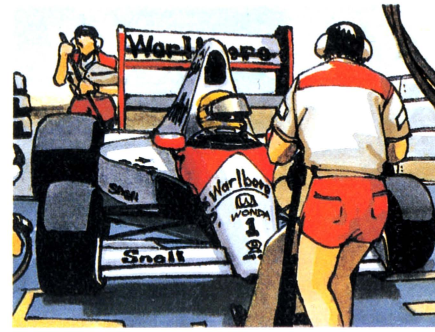


⬆やったー！　チームNo.1だぞ!!　ドライバーのお２人さん、お疲れさまでした。

モード2 ワールドチャンピオンを目指せ！

"WORLD CHAMPIONSHIP" モードは、自分がドライバーになり世界各地のサーキットを転戦していくんだ。

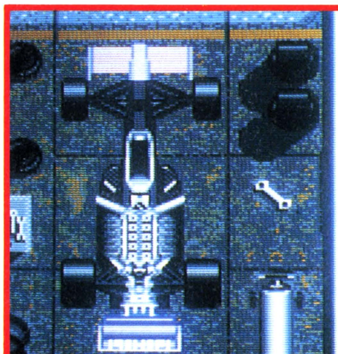
レースをするには各チームと契約をしなければならないぞ。最初は3チームの中から契約できるんだけど、これがあまり速いチームではないんだ。でもそこはキミのウデしだい。うまく6位までに入賞することができればポイントがもらえ、よい成績を残せばワンシーズン（16戦）を終わった時に、別のチームと契約ができるんだ。「FERRALI」や「McRAIEN」なんていう、すっごく速いチームに入るのはかなりしんどいけど、まず1ポイント、1ポイントを確実に取っていこう！



セッティング

コースを走る前にセッティングをしよう。レースの重要なポイントだからね。

セッティングの仕方は、コースの特徴や天候を考えるんだ。例えば、市街地コースやコーナーの多いコースでは、ウイングを立て、サスをハードにしてコーナーを曲がりやすくしたり、高速コースではウイングを寝かせ、ギアをハイにして直線でスピードをのばすなどいろいろあるワケ。



STEER	WING	TIRE	SUS
ハンドルは、軽い方が使いやすいと思うよ。	角度が大きいほど、ダウンフォースがつくんだ。	タイヤの選択はレースで大きく影響してくるぞ。	サスはコーナーのスピードに影響してくるんだ。

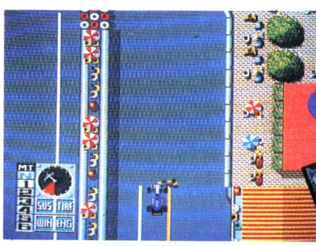


BRAKE	GEAR	MISSION		
よくきく、パワーブレーキがおススメ。	ローは立ち上がり、ハイは直線が速いのだ。	シフトの操作をしないオートマは楽だよ。	マニュアルはやっぱり難しいのだ。	これはかなりのテクニックが必要だゾ。



予選

予選は2周して、タイムを競うんだ。いいタイムを出して、スターティンググリッドでいい位置につけよう。



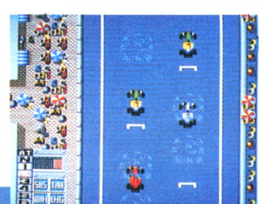
⬆ピットからのスタート。はたしてポールポジションが取れるか!?



⬆屈辱の予選落ち。トライアゲイン！

レーススタート

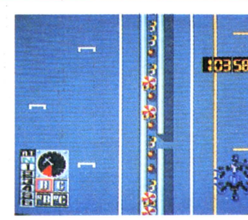
予選を通過したらいよいよ本番。全16コースを無事走り抜け、なにがなんでもポイントを取ろう。それが次へのステップアップの手段だ。くれぐれもリタイアはしないように…。



⬆スタートでは接触しやすいので気をつけろ！



⬆雨の日は路面がすべりやすい。レインタイヤを忘れずに。



⬆故障が出たら、迷わずピットイン！ 転ばぬ先の杖。

クビだっ！

リタイアばかりしているとクビになってしまうぞ。



⬆観客の中につっこんでしまった。



⬆怖い顔して、そんなこといわないでよー。私が悪かったからお願い許してー。

CRUSH!



WRITER'S NOTE

こいつぁおもしろい！ いや、おもしろすぎる!! 一流ドライバーとのしれつなドッグファイト。そして、夢にまで出てきそうな超高速スクロールときたもんだ。オーナーの「クビだ！」のひとことは、心にグサッとくるものがあるし…。

とにかく一度は絶対にプレイしてみてネ。（セナファンのアイルトン・ユウ）



6M・STGついに登場！

DARIUS PLUS

ダライアス プラス

NECアベニュー／9月21日発売／¥9,800　STG　6M

『SUPER』から6か月、ついにHuカード版、『PLUS』の登場だ。ボスが26体から16体に減ったもののプレイしごたえは十分だし、PC・SG両対応も魅力的。

大容量を生かしたPC・SG両対応ソフト第1弾！

最近話題になっている、PC・SG両対応ソフト、その第1作めにあたるのが、この『ダライアス・プラス』だ。すでに発売されているCDロム版との違いは、ボスが26体から16体に削られたこと、そしてサウンド。細かい変更点がいくつかあるけれど、大きな違いはこの2つだけ。サウンドは、カードゆえにCDロム版には及ばないものの、カード版ミュージックCDが発売されているくらいだから、そのデキの良さは、わかってもらえると思う。それに、ボスだって、アーケード版と比べれば5体も多いし、アーケード版には登場しなかったボスが、9種類も登場するんだ。これもすべて、PC初の6Mという大容量カードのおかげ。さらにSGユーザーならば、チラつきのない、キレイな画面でプレイできるというのがウレシイね。

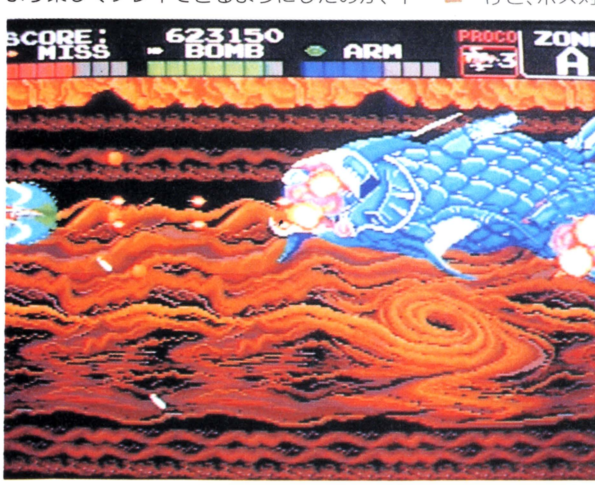


⬅CDロムを持っていない人も、ついに『ダライアス』ができる！

チラつきよさらば、これがSG版の底力だ！

「PC・SG両対応とは何ぞや？」という人のために、ここであらためて説明しよう。そもそも、SGは、PCの倍のスプライトをもっている。だから、PCでは不可能なことも、SGでは可能になったりするわけだ。そこで同一のカードでも、SGで使用する場合には、より楽しくプレイできるようにしたのが、「PC・SG両対応ソフト」ってわけ。

この『ダライアス・プラス』では、大量のスプライトを生かして、チラつかないようになっているんだ。下の2枚の写真を見比べてもらえばわかるけど、その差は歴然でしょ。CDロム版をプレイした人ならわかると思うけど、ボス対決のときに限らず、キャラが横にたくさん並んだときには、アームがチラついたよね。SGならこのチラつきもないのだ。これって、たいしたことないと思う人がいるかもしれないけど、チラつきのせいで、敵の弾が見えなくて死んじゃった、なんてこと考えれば、そのスバラシさを、十分理解してもらえると思うよ。



⬅これが、SGで使用したときの画面。さすがSG、高性能だけあって、「キングフォスル」とお見合いしても、まるでチラつかないのだ。

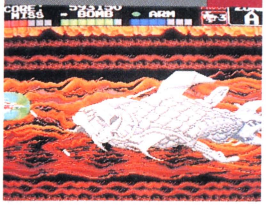


⬅そしてこっちがPCの画面。その違いは一目瞭然だ。削れたボディが、実に痛々しい。しかし、削れたところに、骨が見えてたりしたら笑える。

これがシルバーホークの行く手をはばむ全16体だ！

魚をモチーフとした16体の巨大戦艦。CDロム版より10体少ないものの、厳選された16体なので、どいつも手ごたえ十分だ。配置も16体用に変更され、CDロム版で"強い！"と謳われた「マイホームダディ」が、レベル4からレベル6へ昇格した。逆に、「レッドクラブ」が、レベル6からレベル4に降格。でもそのぶん、「レッドクラブ」とは、レーザーかミサイルで戦わなくちゃならないから、かなりの強敵となったぞ。最終面の3体も、まさに3強と呼ばれる3体なので、なめてかかると、即返り討ちだ!!

ファイヤースター R,U


キングフォスル A


リトルストライプ E


レッドクラブ H,J


キーンベイオネット M


グリーンコロナタス V,W

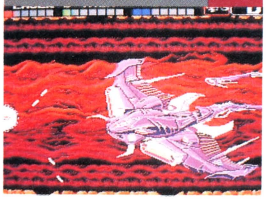

エレクトリックファン B,C


デュアルシェアーズ F


ハードマウルスク K,N


マイホームダディ P,T


オクトパス X


ビッグラジャーンヌ D


ガードサベージ G,I


タフスプリング L,O


ミスティックパワー Q,S


カトルフィッシュ Y,Z




Mr.TABETAの 両対応&よもやま話

PC・SG両対応ソフトとは、従来のPCやコアグラに挿せば「それなり」に、スーパーグラフィックスに挿せば「よりハイグレード」な映像を楽しめるという特殊なプログラムが組み込まれているソフトのことで、NECアベニューでは『ダライアス・プラス』を始め、『アウトラン』、『フォゴットンワールド』等が両対応ソフトになる予定です。

また、容量が限られているHuカードでは、両対応機能を司るプログラムを極力小さくしなければならないため、スプライトのチラつきが減少する程度の違いでしかありませんが、容量が無尽蔵に近いCDロムではより大きな差別化をする予定です。先に挙げた『フォゴットンワールド』もCDロムなのですが、この作品では「コアグラだと1人プレイ専用。スーパーグラフィックスであれば2人同時プレイ可能」といったぐあいに専用ソフトのクオリティに肉薄することも可能になります。



⬅これは、カード版の画面だ。右上のゾーン表示がLなので、カード版であることがわかる。



⬅ちなみにこっちがCDロム版の画面。カード版との見分けが、まるでつかない。

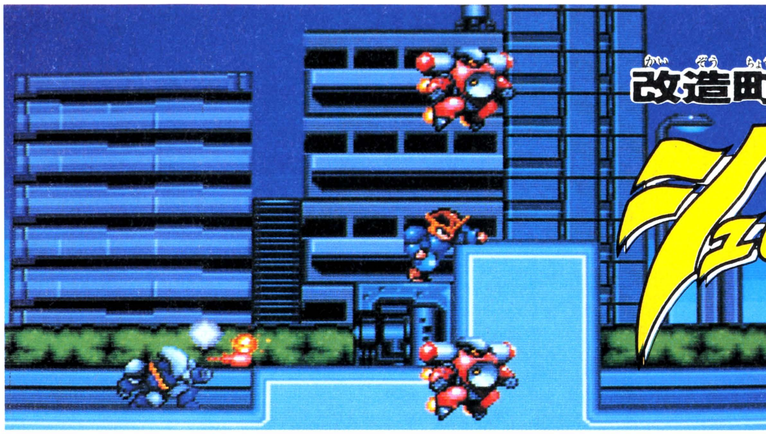
WRITER'S NOTE

この『ダライアス・プラス』をSGでプレイしてみて、ボスのところでチラつかないのには感心してしまった。このゲームの魅力っていったら、やっぱり巨大戦艦との対決。そこでチラつかれたら、なんか興ざめだよね。だからCDロム版を持ってる人でも、SGを持ってるなら買ってもいいんじゃないかな。カードだからアクセスもないしね。

ところで、この『ダライアス・プラス』で、ボクが一番気にしていたのは、実は、どのボスが削られてしまうのか、ということだったんだ。確かにいいボスの選び方をしている。でも個人的には「ドリオサーム」を入れてほしかったなあ。あのなめらかな動き、そしてまわりを囲まれたときの、あの緊張感。「ドリオサーム」と戦わずして、『ダライアス』シリーズを語れないと思うのは、ボクだけでしょうか？ (黒の貴公子)

熱い声援に応えて再び登場！

改造町人 シュビビンマン2



メサイヤ(NCS)／年末発売予定／価格未定　STG　4M

新たなる敵

太助とキャピ子が帰ってきた！　会話で深まるストーリー、縦横にスクロールするステージなどなど、磨き抜かれた第2弾の登場だ！

亜空魔団の侵略から2年



⬆今回は町・下水道・研究所・海中、そして宇宙などの様々なステージがあるのだ。



⬆シュビビームを撃ちながら走る太助。キャラの姿もりりしくなったぞ！

あのいまわしい事件から2年…。平和な町を走る笑顔の2人。そう、シュビビンマンが帰ってきたのだっ！

今回はウィンドウ方式による会話や、新たなる敵・ライオ帝国とシュビビンマンシェイドの出現でストーリーがますます盛り上がるゾ。さらに、縦横に展開するステージ&STGステージなんかもあるんだ！

2人プレイも強力に

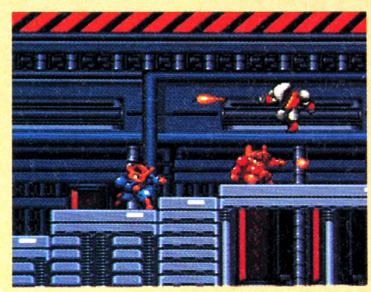




太助とキャピ子の協力シュビビームが大幅にパワーアップ。しかも、2人のうちどちらが前になって撃つかで、ビームの飛び方が変わるんだ！



⬆2人でプレイすると、敵を倒すのも楽になるし、会話も楽しめちゃうのだ。



⬅2人で協力すれば、こんなザコキャラなんかメじゃないもんネ。

ステージ1の最新画面を大公開！



今回のストーリーは前作の2年後で、太助とキャピ子のもとに豪徳寺博士から体をもとに戻してあげる、という連絡が入るところから始まる。ところがその2人の前に、突然地球の侵略を開始した謎のライオ帝国が立ちふさがるんだ。

ステージ1では、2人が博士の研究所に向かうシーンなんだけど、横スクロールだけでなく、ビルを垂直に登る縦スクロールなども用意されていて、早くも『2』のおニューな部分が体験できちゃうゾ。



⬅ビルからビルへと飛び移るシュビビンマンの勇姿。ヘマって落ちると死んじゃうので注意。

博士の呼びかけ



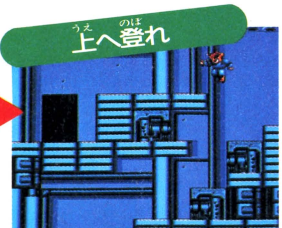
⬆もとの体に戻してやるから早く来いやと博士が連絡してきた！

工事人登場



⬆太助の足を引っかける工事人。その正体はライオ帝国の戦闘員だ。

上へ登れ



⬆敵の攻撃のもとをたたくべく、ビルの中を駆け上がるのだ！

ボスだっ！



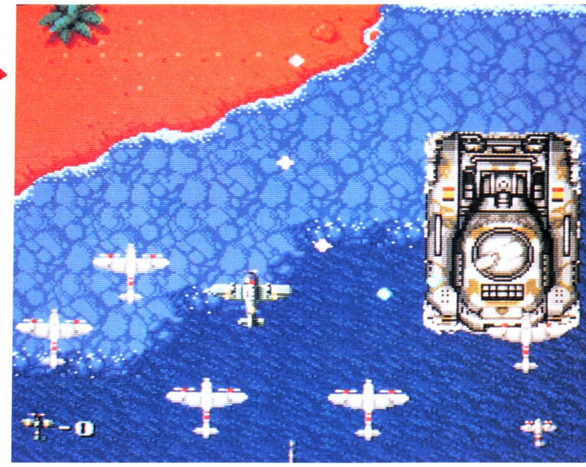
⬆戦闘員を次々と送り出す敵の戦艦を破壊せよ！

※画面は開発中のものです。

アーケードの名作再び！

大旋風

NECアベニュー／10月発売予定／価格未定　STG　4M



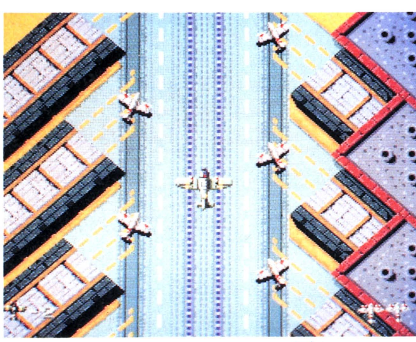
移植で名高いNECアベニューからまたまた感動そのまんまの移植作『大旋風』がでるぞ！　STGファン待望の１作!!

超激難STG！ ヘルパーと共に戦え!!

アーケードでおなじみの激難STG『大旋風』の登場だ！　これは東亜プランの一連の流れをくむ縦スクロールの戦争ものSTG。東亜のゲームは難しいので有名だね。

アイテムを取ってバリバリにパワーアップしたり、護衛機を呼んで仲間と共に敵をけちらしていくのが楽しいぞ。

このゲームはSTGなのに空中物がでてこない。そのかわりに、地上の敵が硬くて弾をいっぱい撃ってくるぞ！



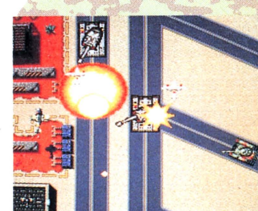
⬅滑走路から飛び立つヘルパー隊。とっても心強いんだ。護衛よろしくね！



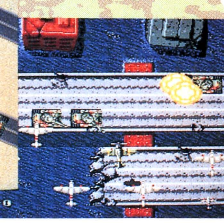
⬆ヘルパー隊がつくと、ぐんと攻撃力が上がるんだ。硬い敵もへっちゃらだい！

特攻隊！

このゲームの特徴は「護衛機」（ヘルパー）を呼ぶことができること。護衛機をつけると戦闘は楽になるんだけど、弾をくらうと敵めがけて墜落してしまうんだ。ここぞというときだけに使わないと後がつらくなるぞ！



⬆敵めがけて「特攻」するヘルパーくん。



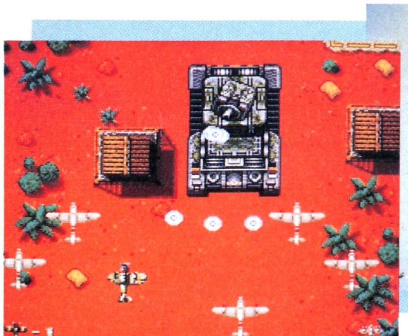
⬆命を投げうってまで助けてくれるなんて。ウルウル。

すっごく硬いボスキャラだ！

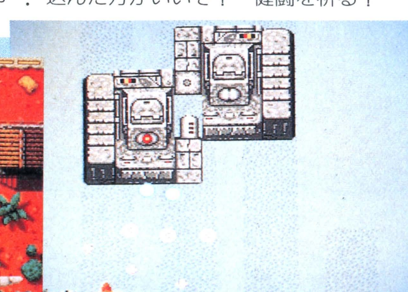
各エリアの最後には、ビッグなボスキャラが手ぐすね引いて待っているぞ！

ボスキャラはとてつもなく硬いうえに、鬼のような攻撃を仕掛けてくるんだ。とてもカンタンには倒せないぞ。しっかりパワーアップをして、ボスとの戦いに備えよう。パワーが足りないときにはためらわずにボムを撃ち込んだ方がいいぞ！　健闘を祈る！

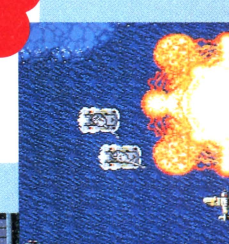
BOMB



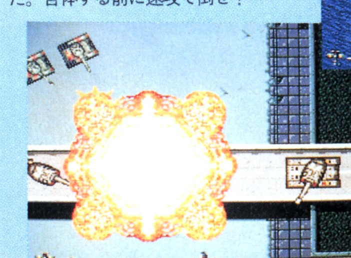
➡こいつが最初に登場するボス。弾がやたら速い！　ボムを落とせば楽だよ。



⬅こいつは２つに分かれているんだ。合体する前に速攻で倒せ！



⬆硬い敵には有効だよ。でも数に限りがあるんだ。



⬅どかーんとハデに爆発するボム。威力は絶大っ！

New Soft Times

今までになかったSPG！

Kick Ball キックボール

メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定　SPG　3M　B-U



やさしいルールですぐに遊べ、キャラの多彩な表情にセンスが光る！　ライト感覚のニュータイプSPGが登場したぞ！

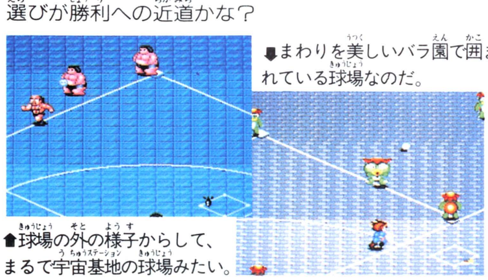
野球×サッカーボール×ドッジボール＝キックボール!!

2人プレイも楽しいぞ

『キックボール』って、見た目は野球によく似てるよね。でもちょいと違うのは、ピッチャーがボールを転がして、キッカーがそれを蹴るってこと。おまけに、走っているランナーに直接ボールをぶつければアウトだし、ランナーもそのボールをジャンプや伏せでうまくよければセーフ。タイミングがよければ、ボールはダイヤモンドの外まで転がっていき、らくらくランニングホームランなんてこともあるゾ。

球場もいろいろ

球場にはいくつかの種類があって、それぞれに特色があるんだ。その特色を読むするどい眼&チーム選びが勝利への近道かな？



⬇まわりを美しいバラ園で囲まれている球場なのだ。

⬆球場の外の様子からして、まるで宇宙基地の球場みたい。

ルールはかんたん



野球と違ってホームランゾーンがないので、走塁で点をかせぐのだ。また3ファールは無情にもアウト。しくしくだぜ。それとキャッチャーがいないので、とーぜん盗塁はなし。

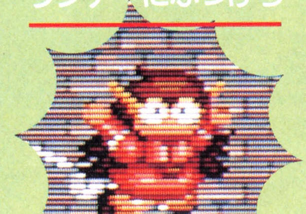


3ファールアウト



⬆オールストライクでボールはない。3ファールもアウトになる。

ランナーにぶつけろ



⬆ボールをぶつけられてしまったキャピ子。これでランナーアウト。

ジャンプでかわせ



⬆ボールをぶつけられそうになったらジャンプしてかわせ！



必殺キックもあるよん

キックのタイミングがバッチリ合えば、イナズマとともに必殺キックがさく裂！　捕る方もタイミングよくボタンを押さないと、KOされちゃうんだ。

ユニークなチームがぞくぞく登場

このユニークな顔はだてじゃない。チームごとにユニークな得意ワザを持ってるぞ。

ボンバーズ



筋肉おやじのチーム。その強力な筋力パワーで、キック力・腕力ともにダントツ。

クァッパーズ



足もそこそこ速いカッパのチーム。ピッチャーの投球フォームがカワユイのだ。

スダゴズ



火星人のチーム。ピッチャーは両手投げ。怒るとメラメラと燃え出すぞ。

ドスコイズ



相撲取りのチーム。足は遅いけれどパワーがある。伏せる姿が何ともいえない。

マントドス



トドのチーム。しっぽでキックするため、他のキャラとタイミングが違うのだ。

キャピコズ



投球は下投げだし、キックのしかたもカワイイ。必殺キックは消える魔球だ。

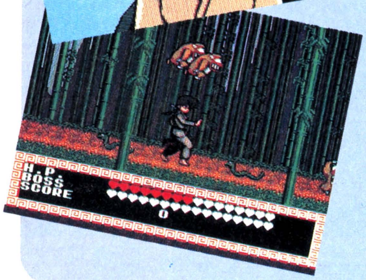
タスケズ



足が速くて扱いやすい。必殺キックがよく出るけど、ファールにもなりやすい。

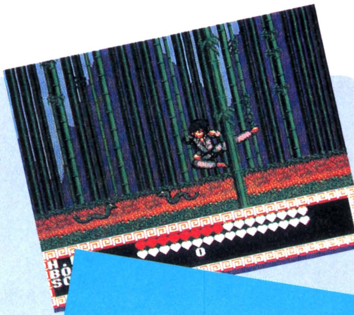
※画面は開発中のものです。





RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2





メサイヤ(NCS)／年末発売予定／価格未定

ACT

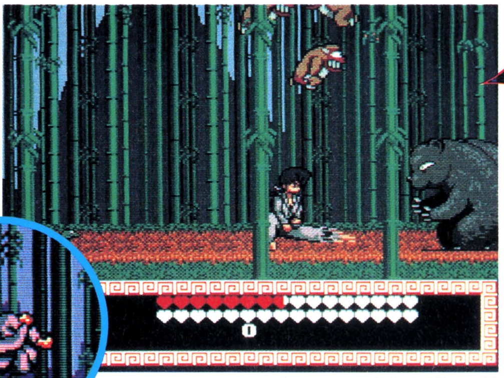
コミックやTVアニメでおなじみの『らんま1/2』が、美しいビジュアル&パワフルなアクションをひっさげて、いよいよPCエンジンに乱入するぞ！

原作コミックに負けない迫力のアクションゲーム！



あの『らんま1/2』がゲームになると聞いたら、普通はAVGになるんだろうなあ、と想像しちゃうよね。ところが、実際はバリバリのカンフーアクションゲーム。パンチやキックはもちろんのこと、しゃがみ蹴りやジャンプキックなどの多彩なワザを、簡単な操作で行えるようになっているのだ。

さて気になるステージ構成の方は、コミックのエピソードからピックアップした7話+オリジナルストーリー1話の、全8ステージ。ちなみに最初のステージは、コミックの第1話が元ネタになっているのだ。





⬆ステージ1は、中国が舞台。次々と出現する動物と戦いつつ、呪泉郷を目指せ！



⬅敵もユニーク。この虎の顔を見ているとどうしても憎めないね。

美しいビジュアルシーンも、タップリ！

『らんま1/2』には、1つのステージにいくつかのビジュアルシーンが用意されている。キャラの声はアニメと同じ声優さんがアフレコしているので、まるでTVアニメ感覚。



⬅ステージ6でもケンカする乱馬たちを見た親父がまたもや泣く…。

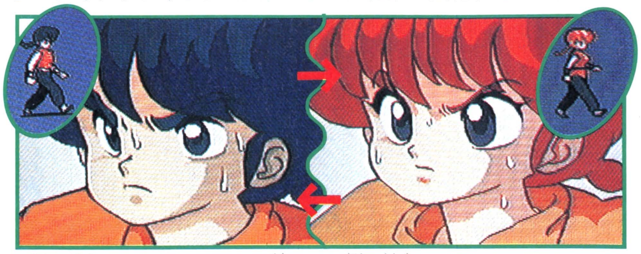


⬆呪泉郷に落ちて女になった乱馬を見て、乱馬の婚約者あかねの親父が泣く泣く。



乱馬の変身で楽しさ2倍！

中国の呪泉郷にある呪いのかかった泉に落ちた乱馬は、水をかぶると女の子に変身し、お湯をかぶれば男の姿にもどる体質を身につけているんだ。もちろんゲームのなかでも、水やお湯のアイテムを手に入れることで自由に変身できちゃう。男の乱馬は力が強いし、女の乱馬は動きがすばやいので、それぞれをうまく使い分けよう。また、男女どちらの姿で進むかによって、ビジュアルシーンのグラフィックとストーリーが微妙に変化するのだ。



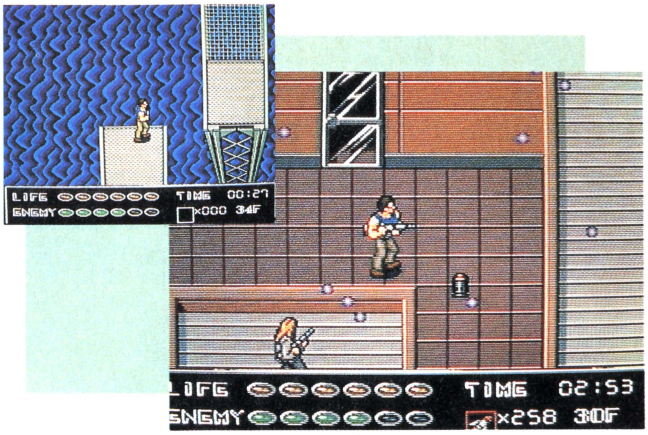
⬆男の乱馬のときは、アクション面でトクすることがあったりするのだ。

⬆女の乱馬のときには、ビジュアルシーンでラッキーな目にあうことも。

極悪テロリストどもを倒せ!!

ダイハード

パックインビデオ／9月発売予定／価格未定　ACT　4M



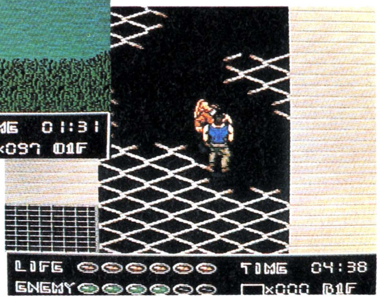
映画そのままのアクション炸裂！

'89年に公開されて、その人間離れしたアクションシーンで大ヒットした「ダイハード」。それがPCに、アクションゲームとして登場だ！

このゲームは原作の映画をもとに、テロリストに占拠されたインテリジェントビルでの戦闘がメインになっているんだ。キミは、ニューヨーク市警の刑事ジョンとなって、人質になっている人々を救うと共に、テロリストを撃滅しなければならないぞ。数々の武器を使いこなせ!!



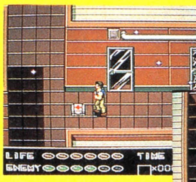
➡“日本庭園”での戦闘シーン。限られた時間の中で、ジョンは孤独な戦いをしいられる。はたして、この先には何が待っているのだろうか!?



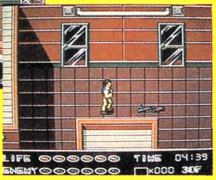
➡原作の映画でも、最もスリリングなシーンだった“ダクト”。こんな所にも、テロリストの凶弾にさらされた人質がいる。彼らを救出するのも重要だ。

アイテムを取れ

ゲームには、ジョンを助けるいろいろなアイテムが登場する。それは、攻撃用の銃やマシンガンであったり、体力回復のための救急箱だったりする。効率よく拾って、有利に戦いを進めたいね。



⬅回復アイテムの救急箱を発見！　他にもコーラなどがある。



➡これはショットガンかな？　武器を拾わないと丸腰なのだ。



壮大な世界のRPG登場

アストラリウス

〜魔笛伝説〜



I.G.S.／12月発売予定／価格未定　RPG

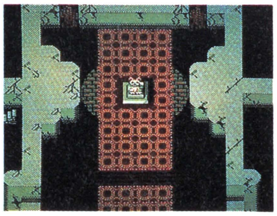
RPGファン必見の最新情報だ！

この『アストラリウス』は、I.G.S.の新作RPG。CDロム作品ということもあって、ストーリー設定やゲーム世界の広さなど、CDロムの大容量を生かしたゲーム内容になっているんだ。このゲームでの主人公は、現代の豪華客船で修業している見習い楽師（つまり音楽家ってヤツね）。それが、突然客船ごと異次元に飛ばされてしまうことからストーリーが始まるんだ。

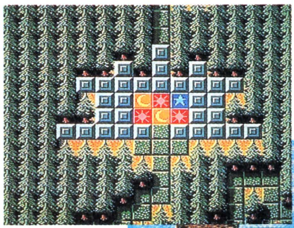
ゲーム中には、23の街が登場し、世界のあちこちには16ものダンジョンがあるそうだぞ。変わった設定の4人パーティで冒険する、RPGの登場だ!!



⬅冒険の舞台になる世界は、浮遊大陸の重なる異次元だ。



➡不気味なムードを持つダンジョンが16登場する。



⬆はたして、この図形は何を意味しているのか？　これから発表される情報に、思わず期待しちゃうね。くわしい情報は、来月号で。



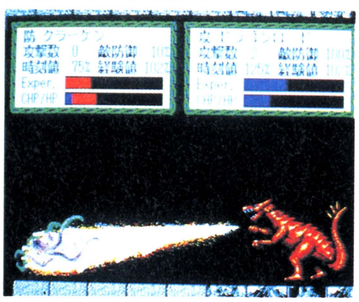
⬇パーティの構成は、4人ということらしい。もちろんCDロムなので、楽しいビジュアルシーンもたくさん盛り込むそうな。

マスター オブ モンスターズ

マイクロキャビン／発売日未定／価格未定　SLG

ファンタジックSLG登場

このゲームはSLGのヒット作メーカー、システムソフトがパソコン用ソフトとして発表したもの。内容は、プレイヤーが偉大な魔術師になって数々のモンスターを指揮し、敵を倒すというもので、基本的にはターンごとに自軍のユニットを動かして敵陣を攻めていくタイプ。特に楽しいポイントなのが、ユニットのモンスターが成長すると、ランクの高いモンスターに変身するところなのだ。



⬅モンスター同士の対決は、スゴい迫力なんだ。変身シーンも必見!!

Violent Soldier バイオレント ソルジャー

I. G. S.／11月発売予定／価格未定　STG

戦いを極めたSTGだ!!

またまた強力なSTGが、PCのラインアップに加わったぞ。このゲームは横スクロールの全7ステージを、タメ撃ちのできるショットを使いながら戦っていくもの。各ステージには、いろんなしかけが用意されていて、全編スリリングな緊張感を楽しめるんだ。



➡次々と襲いくる敵キャラを撃破して、各ステージを突破していくんだ!!



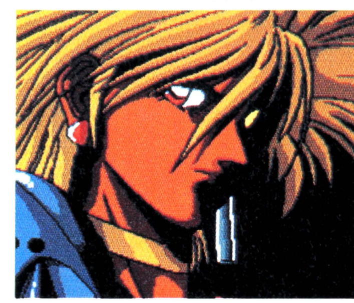
⬅ボスキャラ(?)との対決シーン。奥行きのあるグラフィックが臨場感抜群だ。

アルシャーク

ライトスタッフ／発売日未定／価格未定　RPG

ストーリーの豊富なRPG

PCエンジンに新しく参入したメーカー、ライトスタッフからRPGの新作が発表されたぞ。このゲームは有名デザイナー飯島氏の手がける作品で、パソコンと同時開発のもの。詳しい内容についてはまだ発表されていないんだけど、なんと30以上ものサブストーリーがあって、ゲーム展開がスゴく多様になるそうなんだ。壮大な新しいRPGの世界に、これから期待していてくれ！



⬅アニメっぽいキャラも魅力たっぷりなんだ。完成が楽しみだぞ。

チャンピオンレスラー

タイトー／発売日未定／価格未定　SPG

強烈な技が炸裂するぞ!!

現在もなかなか高いインカムで、人気のあるタイトーのアーケード作品『チャンピオンレスラー』。そのPCエンジン版がいよいよ登場するぞ。個性あふれる、8人のレスラーたちと繰り広げる熱戦！　しかも、4人同時プレイもOKで、友だちとの対戦でも盛り上がれること間違いなしだ。要注意作品!!



⬅あくまでも男は力だ！　という、こだわりのスポーツこそがプロレス。キミも闘いの美学を知ろう。



➡来月号では、さらに詳しい情報をお伝えできそう。期待して待っていてくれ。

クロスワイバー

フェイス／発売日未定／価格未定　ACT

武装刑事シリーズ第2弾!!

特撮映画ファンが狂喜した（?）というフェイスのACT、『サイバークロス』の続編が登場だ。前作では、〝サイバークロス〟が3色のキャラに変身し、特撮っぽい動きや武器を使いこなしてくれてたよね。はたして、今回の敵軍団はなにか？　主人公はどんな変身をどんなポーズでするのか？　そして攻撃は？　興味はつきないね。新しい情報が入りしだいお伝えするから、待っててね!!



⬅前作『サイバークロス』。今回はどうなるのか、いまから楽しみ。

ゼロヨンチャンプ

メディアリング／発売日未定／価格未定　SPG

リアルな実車が主役なのだ

メディアリングの第2弾ソフトは、コンマ以下のスピードを競うゼロヨンレースもの。なんと、このゲームに登場してくる自動車は、実際にメーカーから発売されているものが使われているんだ。キミは、あちこちで開催されている草レースを戦いながら自分の車をチューンアップし、最速の男になれるか？

➡ギヤチェンジのタイミングなど、一瞬の操作で勝負が決まるといっても過言ではないゼロヨンレース。





⬅最近のスポーツカーなどが、リアルなグラフィックで続々登場。

New Soft Times

新作とびこみ情報▶マイクロキャビンより『テトリス』の作者によるPZG『ハットリス』が登場！　メディアはCDロム、12月発売予定。

Time Schedule タイムスケジュール

記号の見方

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

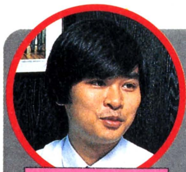
込 消費税込み
(無印は消費税含まず)
上 上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格	ジャンル
8／3(金)	地獄めぐり	タイトー	H ¥6,600	ACT
8／9(木)	ワルキューレの伝説	ナムコ	H ¥6,800	A・RPG
8／10(金)	クラックス	テンゲン	H ¥5,900	PZG
8／10(金)	パワーリーグIII	ハドソン	H ¥5,800	SPG
8／10(金)	麻雀悟空スペシャル	サン電子	H ¥6,300	ETC
8／10(金)	将棋 初段一直線	ホームデータ	H ¥6,700	ETC
8／24(金)	マジカル サウルス ツアー	ビクター音産	C ¥8,900	ETC
8／31(金)	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	C ¥7,500	RPG
8／31(金)	オペレーションウルフ	NECアベニュー	H ¥7,200	STG
8／下旬	はにい おんざ ろおど	フェイス	H ¥6,400	ACT
9／7(金)	暗黒伝説	ビクター音産	H ¥6,200	ACT
9／7(金)	ヴァリスIII	日本テレネット	C ¥6,780	ACT
9／14(金)	ジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー	ビクター音産	C ¥6,400	SPG
9／14(金)	みつばち学園	ハドソン	C ¥5,800	ETC
9／14(金)	F1サーカス	ニチブツ	H ¥6,900	SPG
9／21(金)	桃太郎活劇	ハドソン	H ¥6,500	ACT
9／28(金)	ウルトラBOX 第2号	ビクター音産	C ¥4,800	ETC
9／上旬	ゴモラスピード	U.P.L.	H 予価¥6,500	ETC
9／上旬	ラビオレプス スペシャル	ビデオシステム	H ¥6,800	STG
9／上旬	これがプロ野球'90	インテック	H ¥5,800	SPG
9／中旬	ダライアス・プラス	NECアベニュー	H ¥9,800	STG
9／下旬	アフターバーナーII	NECアベニュー	H ¥7,200	STG
9／下旬	雀偵物語	日本テレネット	C ¥6,780	ETC
9／下旬	ダイハード	パック・イン・ビデオ	H 価格未定	ACT
9／下旬	レギオン	日本テレネット	C ¥6,780	STG
9／予定	関ケ原	トンキンハウス	H ¥6,800	SLG
9／予定	ダブルリング	ナグザット	H ¥6,300	STG
9／28(金)	ファイナルブラスター	ナムコ	H 予価¥6,800	STG
9／予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	C 価格未定	ACT
9／予定	バットマン	サン電子	H 価格未定	ACT
9／予定	琉球	フェイス	H ¥5,400	PZG
10／5(金)	ザ・プロ野球	インテック	C ¥6,800	SPG
10／19(金)	J.B.ハロルド 殺人倶楽部	ハドソン	C ¥6,500	AVG
10／予定	アヴェンジャー	日本テレネット	C 未定	STG
10／予定	サイバーナイト	トンキンハウス	H ¥6,800	RPG
10／予定	デコボコ伝説 走るワガマンマー	日本テレネット	C 価格未定	SPG
10／予定	ナグザットスタジアム	ナグザット	H ¥6,800	SPG
10／予定	トイショップボーイ	ビクター音産	H 価格未定	STG
10／予定	大旋風	NECアベニュー	H 価格未定	STG
11／下旬	バイオレント ソルジャー	I.G.S.	H 価格未定	STG
11／予定	アリスの夢冒険	フェイス	H ¥6,400	ACT
12／7(金)	ボンバーマン	ハドソン	H ¥5,300	ACT
12／予定	アストラリウス 魔笛伝説	I.G.S.	C 価格未定	RPG
12／予定	サイレントデバッガーズ	データイースト	H 価格未定	SLG
12／予定	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	H 価格未定	SPG
12／予定	迷宮島	アイレム	H 価格未定	ACT
12／予定	マスター オブ モンスターズ	マイクロキャビン	C 価格未定	SLG
12／予定	クロスワイバー	フェイス	H 価格未定	ACT

8月号の記事にて、『ゴモラスピード』を2Mとお伝えしましたが、3Mの誤りでした。この場を借りてお詫びと訂正をさせて頂きます。

 イラスト／杉山真理



Mr.TABETA

NEC アベニュー

Mr.多部田の新作ソフトは1日にしてならず

さて、今回は前回から続き「PCエンジンヒストリー・私の10大ニュース」の後半ベスト5をお送りします。

PCエンジン5大ニュース!

第5位　ロムロムアンプ登場

アンプの発売と同時に当社の映像事業部から専用カラオケソフトも出ましたが……ハッキリいって我々ニューメディア事業部は制作に一切関与していません。悪しからず。

第4位　斉藤由貴・展示会に来る

私がNECを志望した理由のひとつに「いつかきっと斉藤由貴に会えるに違いないっ!」という不純な動機が、まあ、あるにはありましたが、忘れもしない一昨年の10月。NECのプライベートショウ「C&C総合展」に彼女が来場。スペースハリアーで遊んだおり、操作方法を教えたスタッフが彼女の白魚のような手に触れるという超うらやましいハプニングが……ちなみにその日私は『ソンソンII』のデバックからきた眼球疲労で寝込んでました……。

第3位　CDロムロム大人気!

もう間もなくン十万の大台に乗るとかで、コア構想製品最大のヒット(まあ、他がアレだから……)を飛ばしているCDロムロム。「内蔵RAMの容量を増やしてほしい」という声も多いようですが、個人的には現行のスペックで値段を下げてもらいたいですね。

第2位　パワーコンソール出没

あえて「出没」と書いたのは、とってもイイエテミョーだから。

第1位『スーパーダライアス』大ヒット!

独断と偏見により、第1位はコレに決定。これからもご愛顧よろしく!　(つづく)

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
秋/予定	バスティール	ヒューマン	Ⓒ	予価¥6,500	SLG
秋/予定	アドベンチャーアイランド	ハドソン	Ⓗ	価格未定	ACT
秋/予定	CYBER CITY OEDO 808	メサイヤ(NCS)	Ⓒ	¥6,500	AVG
秋/予定	三国志　群雄割拠	ナグザット	Ⓒ	価格未定	SLG
年末	改造超人シュビビンマン2	メサイヤ(NCS)	Ⓗ	価格未定	ACT
年末	らんま1/2	メサイヤ(NCS)	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ(NCS)	Ⓗ	¥6,200	ACT
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	Ⓒ	価格未定	AVG
未定	S.C.I.	タイトー	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	カダッシュ	タイトー	Ⓗ	価格未定	A・RPG
未定	カットビ宅配くん	トンキンハウス	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	キックボール	メサイヤ(NCS)	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	コブラ2　伝説の男	ハドソン	Ⓒ	価格未定	ETC
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤Ⓗ	価格未定	ACT
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ(NCS)	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	STG
未定	ソーサリアン	ビクター音産	Ⓒ	価格未定	A・RPG
未定	ダウンロードII	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	TATSUJIN	タイトー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	チャンピオンレスラー	タイトー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	TVスポーツ　フットボール	ビクター音産	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	バーニングエンジェル	ナグザット	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	パラソルスター	タイトー	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	パワーイレブン	ハドソン	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	ブライ	リバーヒルソフト	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	ポピュラス	ハドソン	Ⓒ	価格未定	SLG
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ(NCS)	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	モンビット	ハドソン	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	立体将棋(森田将棋)	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	ワードナの森	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	ワラビー!!	メサイヤ(NCS)	Ⓗ	¥6,200	ETC
未定	ワンダラーズ　フロム　イース	ハドソン	Ⓒ	価格未定	A・RPG

COMING SOON
超早耳情報

●フェイスから『サイバークロス』に続く、武装刑事シリーズ第2弾が登場。タイトルは『クロスワイバー』で、12月には発売される予定。

●ライトスタッフというメーカーが、PCエンジンに新規参入。同時に、RPG『アルシャーク』の制作を発表。これは、パソコンと同時開発作品になるらしいとのことだ。

●インテックが、新作のSLGを発表。タイトルは『戦国関東三国志』で、上杉謙信、武田信玄、北条氏康の激闘が中心になるそう。発売は来年春ごろの予定。

●I.G.S.が第6作目、ACT・PZGの『ブリッキー(仮)』を発表。発売日などの詳しいことはまだ未定で、続報に期待だ。

●マイクロキャビンがCDロムのPZGを現在制作中、との情報が入ったぞ。タイトルなどは未定、来月ぐらいには新情報を期待できそう。

●メサイヤ(NCS)が、またまた新作にとりかかっているらしいとのことだ。詳しいことは発表されていないけど、STGらしいぞ。

●ブレイングレイが『エフェラアンドジリオラ』というRPGを発表。これからの続報を待とう!!

最終飛び込み情報:ハビソンが、アーケードで大人気だった『エアバスター』を移植。PC版では『エアブラスターズ』と名前を改めての登場だ!! 発売日は11月2日、価格は¥6,500。くわしい情報は来月号で!!

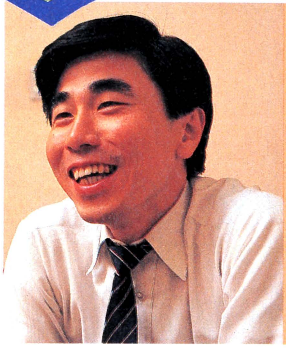


わしわしタコラ トンキンハウスの巻

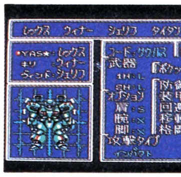
1作ごとに、必ず大きな話題をのせて、ゲームを作ってくれるトンキンハウスさん。そんな夢のあるソフトメーカーさんに、タコラも夢をふくらませながら突撃ぃ!!

質の高いものを作りつづけます

ヨロレイヒ〜、今月もオチャメなタコラの会社訪問“持ってけ持ってけゴーゴー！”のコーナーがやってきたよん。えっ、じぇ〜んじぇんちがうだろって？　ゴメンちゃい……（とすなおにあやまるタコラなのだ）。じゃあ、かんじんのトンキンハウスのお話をしなくちゃね。みんなは、いまトンキンハウスのPCエンジン用ゲームが、何本目まで発表されているか知っているかな？　正解者には、先着5名にプレゼント……はしないけど、現在公表されているのは4作目まで。で、ちょっと振り返ってみると、『竜の子〜』では有名漫画家の宮下あきらさんをキャラデザイナーに起用し、『サイバーナイト』では水野良さんをはじめとするグループSNEを起用したりと、なかなか話題性が高いのだ。そのうえ、『関ケ原』や『カットビ宅配くん』などの、斬新なアイデアにあふれたゲームを次々に登場させてくれているというわけ



⬅今回、タコラがお話をうかがったトンキンハウス広報担当の志水さん。



⬅シナリオとシステムが見事にマッチした作品『サイバーナイト』。



➡グラフィックに自信アリという、一風変わったSLG『関ケ原』。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

夏休みの苦しい宿題を思い出す今日この頃。いつも片づく予定だけはたつのに。『ワールドビーチバレー』が発売中。誘惑も多いし、私はやっぱり日本脱出を思うばかり。（IGSあまり）

アイレム

アイレムファンクラブ会員募集中！　くわしくはフリーダイヤル0120-38-0061まで。アイレムお兄さんとアイレムお姉さんに、ゲームのことでも何でも気軽にお話ししてね。　（FJT）

アスク講談社



アスミック

やった！　夏休みだぜ！　今年はアスミッくんを連れて、みんなでキャンプに行く予定です。場所はヒミツ。山の中でピンクのしっぽを見かけたら、気軽に声をかけてね！　（社員その1）

インテック

なんといっても、『ザッザ・プロ野球』よろしくね。　（マッチ）

エイコム

今度、'90NSR250RSPで、筑波サーキットを走ることになった。だけど、今年の世界GP500ccは、ケガ人続出でつまんない。はやく来年になってほしい。（直　由貴）

NECアベニュー

悪夢のような「M軒事件」から復活したのもつかの間、またもやキリキリ、シクシクと夜も眠れない腹痛の嵐。今度はどうもイカが怪しい。みんなも生ものには気を付けてね。　（FUMI）

クリーム

いよいよ夏休み！　もう計画は立ったかな？　TVゲームもいいけど、せっかくの夏なんだからバーンと遊ぼうぜ！　といいたいけれど今年は冷夏だって……。悲しくなるぜ。　（たかお）

サン電子

先日、『コブラⅡ』のパーティーで高橋名人にお会いし、名人の人間のでかさに感動しました。また何かの機会にお会いしたら、よろしくお願いします。『麻雀悟空』もよろしく。（石川）

タイトー

どーも。まもなく（8月3日）『地獄めぐり』が発売になります。やはりこの時期はホラーですね。でも、このゲームは、思わず笑ってしまう、コミカルホラーです。フハハハ…。（川島）

データイースト



テンゲン

うぉー！　ほんとにアタリのゲーム移植は疲れるぜ！　プレッシャーバリバリだもんな。だれか代わってくれよ！　実力と根性と向上心の持ち主なら03（5687）2422に電話くれ！　（JUN）

ナグザット

夏ー休みまっただなかー。脳ミソむし焼きパーピープー。『デビルクラッシュ』で少しは涼しくなったけど、お待たせ『ドッジボール』で8月はもっと熱くなりそう。（下地）

ナムコ

サンドラはイラストだとザラザラかフワフワかツルツルかよくわからない。例え本人（本サンドラ?）がゴワゴワでもドット絵ではツルツルにしか見えないのが気になる。（がんのすけ）

ニチブツ

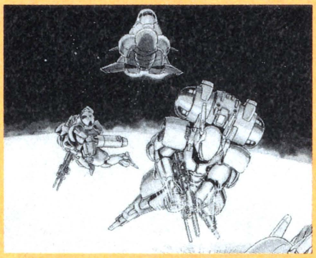
入社してやっと3か月が過ぎ、社風にもなれつつある私ですが、未だに“麻雀ができない”って上司にケリを入れられている毎日。いいもん私は『F1-CIRCUS』するから。（こと）

なんだよね。

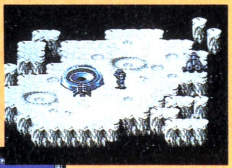
こういうふうに見てみると、1つのポイントがわかってくるんだけど、キミは気づいたかな？　気づいたならばするどい!!　そう、ジャンルが1つの分野にかたまっていないんだよ。そのことについては、トンキンハウスの志水さんも、「質の高い思考性のあるものや純粋に面白さを追求したものを"ジャンルを定めず"に、これからも作っていきたい」といってらしたぞ。うーむ、ということは、もっといろいろなゲームをいっぱいプレイさせてもらえるというわけだね。タコラ、うれしいー!!　で、それはかなり成功してきているみたいで、例えばオモチャの問屋さんに『サイバーナイト』を見てもらいに行くと「本当にこの内容が4Mに入っているの？」という感想がかえってきたりするそうなんだ。ああ、そんなことを聞いちゃうと早くプレイしたくてたまらなくなるのはタコラだけかなぁ？

そうそう、それから気になるCDロム参入の可能性なんだけど、やっぱり検討を続けているところなんだって。もしもやることになったら、ひと目でトンキンハウスとわかる絵と音以外にも素晴らしいものを持ったものを作りたいそうだよ。うん、力強い意気込みのトンキンハウスに、これからもバッチリ期待できそうだぞ!!

『サイバーナイト』いよいよ発売間近!!



◆本誌で好評連載中のノベルズ版との二人三脚で、ゲームの世界も大きなものになっているね。



➡広大な宇宙を駆け巡るという、スケールの大きなシナリオ部分も最高の内容。



⬅オモチャ屋さんにも好評の、『サイバーナイト』独自の戦闘システム。

クレクレタコラの戦利品



さあ、お待ちかね！　今月の戦利品はトンキンハウスさんの、オリジナルテレカ（5名様）とシャープペン（10名様）だ。ガンガン応募してよね!!

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「トンキン係」まで。いっぱい応募してきてねー!!

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

日本テレネット

優子の力はすごい。『ヴァリスII』の追加生産を実現させてしまった。これで、問い合わせTELの嵐からのがれることができるわ。ちなみに、限定生産なので予約がおすすめ。（ぐあば）

パック・イン・ビデオ

『ロードランナー』のサブタイトル『失われた迷宮』この秘密を知ることができましたか!?　ところで映画『ダイハード』を知ってるよね。なんとゲーム化されるんだ。くわしくは来月号で。（林）

ハドソン



ビクター音産

あの『魔境伝説』の続編『暗黒伝説』がついに登場です。いま米国でも大ヒット中の『魔境伝説』ですが、みなさんからの要望をふんだんに入れてのスーパーアクション第2弾です。（南）

ビデオシステム

お待たせしている『ラビオレプススペシャル』は、発売が遅れ9月上旬になってしまいました。『スーパーバレーボール』追加発売も8月にのびました。もう少しお待ちを！　（山下）

ヒューマン

お〜い、みんな一聞いてくれ〜！　今度"ヒューマンくらぶ"ができたんだって。興味のある人は、ハガキに住所・氏名・年齢を書いて送ると、入会申し込み用紙がくるんだって。（茶々丸）

フェイス

ハニワは漢字で「埴輪」と書きます。ちなみに、英語では「clay image」というそうです。というわけで埴輪のはにい、大活躍の『はにぃ　おんざ　ろおど』8月発売！　（だ）

ブレイングレイ

9月号ですが、すいかのおいしい季節となりました。『ラス・マゲ』で夏休み遊べなくさせてゴメンね。来月の今頃には発売しますから。すいかのようにくさらないから平気だよ。　（松本）

ホームデータ

いよいよ『将棋　初段一直線』が8月上旬に発売されます。日本一強い将棋ソフトだ。3連勝すると日本将棋連盟公認の初段がとれるんだ！　みんな初段を目指してがんばろう。（大塚）

マイクロキャビン

夏だ！　夏だ！　ラジオ体操だ！　腕を大きくのばして〜、Aボタン！　Bボタン！　ああ、9本目が切れそう……。ギャー！　などと暑さに負けず、年末に向けがんばるのだ。（谷口）

メサイヤ(NCS)

スーパーファミコン買うと決めた人も決めてない人も、年末にはお金が残るように今すぐ貯金を始めるってのはどうかね。まあ、予言によるとあと9年は遊べるそうだが？　（松田）

メディアリング

車好きレース好きのキミへ。第2弾は『ゼロヨンチャンプ』!!　山田かつてない超リアルレーシングゲームだ。さてどんなバトルが飛び出してくるのかな。首を長くして待っててね。（ミカ）

U.P.L.

新しいことに挑戦する人を、U.P.L.は応援します。モコモコゾロゾロときもちワルイと評判の『ゴモラスピード』9月発売予定。プログラマーも募集中。834-1434まで。　（ふ）

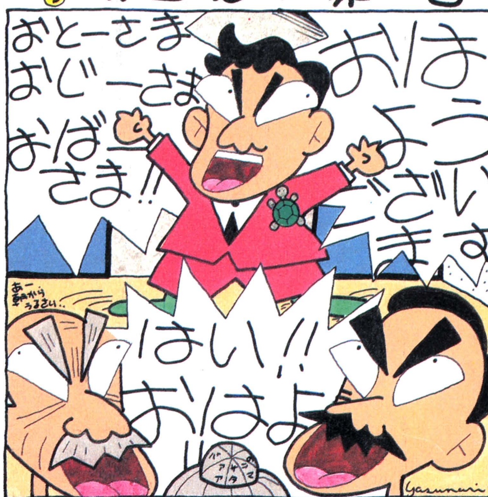
ライトスタッフ

おぎゃー！　新進ソフトハウス"ライト・スタッフ"だぞ。とはいっても右翼じゃありません。ライトとは右ではなく正しいなのです。訳して「正しい資質」。どーだ、まいったか！（ゆうこ）

リバーヒルソフト



れんさいマンガ③ 楽田亀丸一家の一日



参考文献：ボルヘスとの対話/R.バーギン(晶文社)、聞き書き古今亭今輔/山口正二(青蛙房)他

㊙PCエンジン10月号は8月30日㈭発売!

絶好調の10月号！　人気ブッチギリの『ワルキューレの伝説』をパーフェクトに分析する㊙企画に大注目!! さらに『桃太郎活劇』や『ヴァリスⅢ』などのおニューなソフトも、徹底的に大特集。㊙でしか読めないと評判の追跡企画『ワンダラーズ　フロム　イース』だってカゲキにガンバるぞっ！　話題もりだくさんの10月号に、乞うご期待!!　読み逃がして泣くなよ!!

達人情報局

達人情報局は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

STAFF

Editor in Chief…佐藤辰男
Sinior Editor…後藤靖彦
Managing Editor…山田美恵子
Editor…松本　剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原　保　小畑雄二　西川 真紀　化石ハウス　超 音 速（渡部功一、西谷英晃）中村敏彦　玉木成子　安藤　誠　小林　昇
Writer…岩崎啓真　中村泰宏　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎　拓　増島　健　新井まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　小西康雅　松本史博　森田慶子　福田大舗　小池　泉　川口　一　佐藤裕志　小西晃治
Photographers…林　久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林　克典　伊豆倉守一　舟喜　力　加藤幸広
Designers…ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバ盛岡

月刊　9月号
㊙PCエンジン
1990年9月1日／特別定価390円（本体379円）
雑誌コード　13575-9
発行人…角川春樹
編集人…佐藤辰男
発行所…角川書店
住所…〒102東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-221-3521
（販売部）03-817-8523
（広告部）03-817-8425
印刷所…凸版印刷

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン
「○○係」

ライター大募集！

㊙では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文（800字以上）を同封のうえ、封書で左記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。


PC Engine
NEC
狼は放たれた——。
オペレーション・ウルフ
OPERATION WOLF
NEC Avenue, Ltd. 1990
LICENCED BY TAITO CORP.
南米チェリゴ国でクーデターが発生、政府要人が囚われの身となった。かくして、救出作戦コードネーム「オペレーションウルフ」が発動した。アーケードで大人気のアーミー・シューティングにオリジナルの2プレイヤーモードを付加。
新たなる戦いが、君を待つ!
8月31日発売!
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)
α計画、始動
プロジェクト
CD-ROM版のユーザーをも巻きこんで展開する「α計画」。幻のソフト「ダライアス・アルファ」とは?すべての謎は次号広告で明らかになる。
ダライアス・プラス
CD-ROMで発売され、全国を熱狂させたあのシューティングが、6MHuカードで登場!CD-ROM版より抜粋した16体の巨大戦艦!そして業界初のPC・SG両対応!新たなる感動が、君に襲いかかる!
PC・SG
近日発売!
予価9800円(税別)
6M HuCARD
NEC Avenue, Ltd. 1990 LICENCED BY TAITO CORP.
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 : 〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00~午後7:00
テープサービス03(288)0880



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

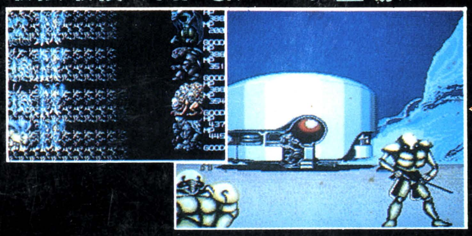
ROM ROM

- ●540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- ●生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ●ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ●ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

最強最後のRPG、ついに登場!!



ラスト・ハルマゲドン
希望小売価格7,500円(税別)

8月31日発売予定

パソコン界の不朽の名作「ラスト・ハルマゲドン」が、CD-ROMになってきた。これをやらずしてRPGは語れない。
©Brain・Grey

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

9月上旬発売予定

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。
©SHIN-NIHON LASER SOFT
©NIHON TELENET

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

月刊マル勝PCエンジン 1990 9月号
1990年9月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第9号通巻21号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(817)8523 編集部☎03(221)3521
特別定価390円(本体379円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357509398 雑誌コード13575-9